01/2001 Ausgabe 44 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

POKÉMON • NINTENDO 64 • G

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistgekau Nintendo-Fachm

MIT ORIGINAL-FILMPLAKAT! • MIT

POKÉMON 2
DIE MACHT DES EINZELNEN

GAME BOY ADVANCE & GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDOS NEUE KONSOLEN!

Ab sofort in jeder Ausgabe: Heiße Infos über Gamecube und Game Boy Advance!

TOLLES GEWINNSPIEL!
Preise im Wert von über DM 5.000,-!

POKÉMON

CRYSTAL & HEY YOU, PIKACHU!

Die neuen Hits für Game Boy & Nintendo 64

SPIDER-MAN POWER RANGERS

Getestet: Die Superstars auf dem N64

BANJO-TOOIE

Riesentest: Der neue Rare-Knüller

SIN & PUNISHMENT

Angespielt: Der Überraschungshit für das N64

INDIANA JONES

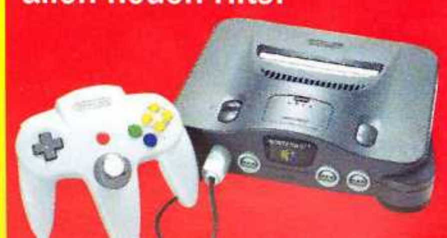
Endlich: Der Knüller für das Nintendo 64

4 Sammelkarten

Tolle Tipps-Karten für WWF No Mercy, Pokémon u.v.a.

Spiele-Lexikon

160 Spiele bewertet!
Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!



Doppelposter

Pokémon-Film-Poster & Mickey´s Speedway USA

Gam

Mit aktuellen **Tests, Charts und News** für den Game Boy!

N-ZONE
UNABHÄNGIG [illegible] KOMPETENT

Neues Jahr, neue Konsole?

Nachdem die gemütlichen (und sehr kalorienreichen) Weihnachtsfeiertage verstrichen sind, verschwenden viele schon den einen oder anderen Gedanken an das neue Jahr. Welche Veränderungen bringt das Jahr 2001 mit sich? Welche Überraschungen hält es parat? Auch wir blicken mit Spannung und Vorfreude auf das kommende Jahr. Vor allem im Hinblick auf die neue Generation an Videospielsystemen stehen uns ereignisreiche Monate bevor. Mit dem Gamecube und dem Game Boy Advance läutet endlich auch Nintendo gut gerüstet die nächste Runde im Kampf um die Vormachtstellung bei den Videospielfans in aller Welt ein. Dabei ist nicht nur im Sinne der Spielefans zu hoffen, dass Nintendo die auf der Spaceworld 2000 bekannt gegebenen Veröffentlichungsdaten für den Gamecube und den Game Boy Advance wirklich halten kann und auch die deutsche Nintendo-Fangemeinde zum Ende des Jahres 2001 das Spielerlebnis der neuen Generation genießen kann. Ich wünsche allen Lesern einen guten Rutsch und alles Gute fürs neue Jahr!

Jens Quentin
Leitender Redakteur

Mit 2 Postern, 18 Aufklebern und 4 Sammelkarten!

INHALT

REPORTAGE
ETAINA ..... Die Gewinner stehen fest! 18
Jahres-Gewinnspiel ..... Super-Preise zu gewinnen 20

POKÉMON ZONE
Hey You, Pikachu! ..... Mit Pikachu im Dialog 44
Pokémon-Lexikon ..... Charts, Termine, Produkte 13
Pokémon-News ..... Was gibt es Neues? 12
Pokémon Crystal ..... Die neue Generation 16
Pokémon-Tipps ..... Tipps & Tricks 14

GAME-BOY-ZONE
Game-Boy-News ..... Charts, Termine, News 8
Game-Boy-Lexikon ..... Die besten GBC-Spiele 9
Aktuelle Tests ..... Star Wars Ep. I: Obi Wan's Adventure u. a. ... 9

ANGESPIELT (NINTENDO 64)
Eternal Darkness ..... Schaurig-schönes Spielvergnügen 25
Indiana Jones u. d. Turm von Babel .. Neueste Bilder! 24
Sin and Punishment ..... Furiose Ballerorgie 22

TESTS (NINTENDO 64)
Banjo-Tooie ..... Der Knaller im Riesentest 32
Ogre Battle 64 ..... Endlich Nachschub für RPG-Fans 54
Power Rangers Lightspeed Rescue .. Mit den Superhelden unterwegs 50
Rugrats in Paris ..... Wir haben die Rasselbande getestet 47
Spider-Man ..... Eine tolle Comic-Umsetzung 48
Tigger's Honey Hunt ..... Wo sind die Honigtöpfe? 52

KOMPLETTLÖSUNG
Zelda: Majora's Mask ..... Der zweite Teil unserer Lösung 60

POSTER
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen .. 39-42
Mickey's Speedway USA 35-38

SAMMELKARTEN
Pokémon Rot/Blau/Gelb 75/76
Pokémon Stadium 75/76
WWF No Mercy 75/76
Zelda: Majora's Mask 75/76

SPIELENEWS
Banjo-Tooie 6
Game Boy Advance Racer 7
Japan Pro Golf Tour 64 (64DD) 4
Largo Winch 7
Mario Party 3 4
Mia Hamm Soccer 64 6
Nintendo-Homepage 7
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends .. 6
Tetris (GBA) 7
Tiny Toons (GC) 5
Top Gear All Japan GT (GBA) 7
Zelda: Majora's Mask 5

NEWS
Aus Japan 4
Aus USA 6
Gamecube-News 5
Game-Boy-Advance-News 7
Kurz & Knapp 7

SPIELE-LEXIKON
Über 250 Spiele auf 4 Seiten 26

T&T: CHEATS & CODES
Buffy the Vampire Slayer (GBC) 58
MTV Sports: Skateboarding 58
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 58
The World Is Not Enough 58
WWF No Mercy 58

LESERTIPPS
Pokémon Pinball (GBC) 72
Zelda: Majora's Mask 72

RUBRIKEN
Chart-Attack 30
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 56
Vorschau 74

Banjo-Tooie 32

Aus den USA trudelte die Import-Version von Banjo-Tooie in unsere Redaktionsräume. Neuzugang Jean-Reiner Jung tauchte sofort mit Banjo und Kazooie in die Rare-Welten ab und liefert euch auf Seite 32 einen umfangreichen Test.

Hey You, Pikachu! 44

Mit Spannung haben wir das Spiel rund um das gelbe Pokémon erwartet. Besonders die Spracherkennung per Mikrofon stand dabei im Mittelpunkt des Interesses. Lest auf Seite 44, ob *Hey You, Pikachu!* ein weiterer Pokémon-Hit für das N64 ist.

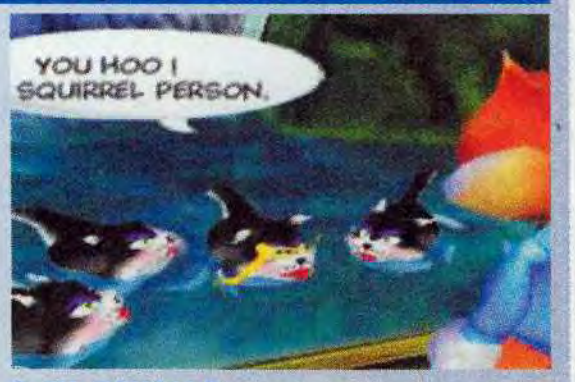
Spider-Man 48

Bislang konnten Umsetzungen von Superhelden-Abenteuern nicht überzeugen. Nun feiert der gelenkige Spinnenmann sein N64-Debüt. Ob die US-Version von *Spider-Man* eine angenehme Ausnahme bildet, erfahrt ihr auf Seite 48.

Langsam aber sicher konzentriert Nintendo of Japan seine gesammelten Kräfte auf den Gamecube und den Game Boy Advance. Dies lässt sich an der relativ geringen Zahl an Spielen erkennen, die Big N im nächsten Jahr für das „alte" N64 herausbringen wird. Zwar kommen japanische N64-Besitzer gerade zu Beginn des Jahres 2001 noch einmal in den vollen Genuss von Nintendos Spielepower, an den vagen Erscheinungsterminen der danach folgenden N64-Projekten kann man aber erkennen, dass sich das Hauptaugenmerk schon auf die neuen Konsolen richtet.

N64-Spieleflaute droht auch in Japan

Nicht nur deutsche N64-Fans sehen im neuen Jahr einer spärlichen Anzahl von neuen Veröffentlichungen entgegen. Nachdem Nintendo of Japan Anfang Dezember eine überarbeitete Releaseliste veröffentlicht hat, wird schnell deutlich, dass auch im Land des Lächelns nur noch vereinzelte Highlights für die Nintendo-Konsole erscheinen werden. Im Dezember dagegen wurden japanische Spieler noch mit Hits wie Mario Party 3 oder Pokémon Stadium Gold/Silber verwöhnt. Danach steht mit Mickey's Racing Challenge USA nur noch ein Titel mit konkretem Veröffentlichungsdatum (21. Januar 2001) fest. Das Spiel ist in Deutschland und den Vereinigten Staaten unter dem Namen Mickey's Speedway USA bereits erschienen. Auch potenzielle N64-Hits wie das abgedrehte Conker' Bad Fur Day sehen in Japan einer ungewissen Zukunft entgegen. Es ist sogar davon auszugehen, dass der derbe Titel mit Flüchen und jeder Menge makaberem Humor aufgrund der eher konservativen Einstellung von Nintendo of Japan gar nicht erscheinen wird. Bemerkenswert auch, dass in den USA in Jahre 2001 noch rund ein Dutzend N64-Spiele veröffentlicht werden, während es im selben Zeitraum in Japan gerade einmal vier Titel sein werden.



ZU BRUTAL? Ob der Rüpel auch in Japan sein Unwesen treibt, ist fraglich.

KART-BAHN Der füllige Kater Carlo gibt in Japan erst Ende Januar Gas.

Japan Pro Golf Tour 64 (64DD)

Mit Japan Pro Golf Tour 64 erschien in Japan eines der letzten Spiele für das erfolglose Zusatzlaufwerk 64DD. Anfänger können mit den original, japanischen Golfgrößen wie Masashi Ozaki, Tateo Ozaki oder Teruo Sugihara über die satten Grüns schlendern. Neben einem komfortablen Spieler-Editor gefällt der Titel durch sechs abwechslungsreiche Spielmodi. So kann man entweder zu zweit ein MatchPlay bestreiten oder gegen bis zu drei menschliche Sportsfreunde ein StrokePlay über 18 Löcher in Angriff nehmen. Im Grand Opening Mode misst man sich mit den weltbesten, japanischen Profis, während man im Qualifiying Tournament den eigenen Schützling vom blutigen Amateur zum erfahrenen Weltklassespieler führt. Über das Netzwerk Randnet kann man gegen andere Spieler aus Japan antreten. Zehn offizielle, in Japan gelegene Kurse und witzige Animationen der virtuellen Golfer runden Japan Pro Golf Tour 64 ab.

SWING in grafischer Hinsicht kann der 64DD-Titel überzeugen.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Februar: *Doubutsu Banchou*
März: *Animal Forest*

Mario Party 3

Neue Party-Bilder!

Während hier zu Lande noch der zweite Teil der virtuellen Party für gute Laune am N64-Controller sorgt, ist in Japan bereits der dritte Teil des spaßigen Mehrspieler-Hits erschienen. Das Entwicklerteam von Hudson Soft hat auch diesmal erneut am bewährten Prinzip festgehalten, *Mario Party 3* bietet aber insgesamt mehr Minispiele und vor allem grafische Verbesserungen. Während der über 70 Minispiele kann man detailliertere Hintergründe erkennen, von denen einige erstmals sogar animiert sind. Grafische Feinheiten wie transparentes Wasser erfreuen das Auge von bis zu vier Spielern. In der nächsten Ausgabe der N-Zone präsentieren wir euch einen ausführlichen Import-Test der japanischen Version. Dann erfahrt ihr unter anderem, ob bei *Mario Party 3* auch der in den beiden Vorgängern eher langweilige Einzelspieler-Modus zu überzeugen weiß. **(jq)**

KEIN KLEINGELD Am Anfang des Spiels haben Mario und Luigi noch keine Münzen.

BUH! Auf den kunterbunten Spielfeldern lauern gespenstische Überraschungen.

GEPLÄTTET Die riesige Kugel scheucht die Protagonisten vor sich her.

RASSELBANDE Neben den allseits bekannten Figuren der beiden Vorgänger sind auch neue Nintendo-Charaktere am Start.

Spezieller Service für Zelda: Majora's Mask

Nicht verzagen, Nintendo fragen!

Zusätzlich zu der kompetenten Spieleberatungs-Hotline bietet Nintendo seit Ende November einen Fax-Abruf und eine rund um die Uhr erreichbare Computer-Hotline zum N64-Hit *Zelda: Majora's Mask* an. Der *Zelda: Majora's Mask*-Fax-Abruf hat die Rufnummer 0190/170000 (1,21 DM/Minute). Unter dieser Telefonnummer kann ein Inhaltsverzeichnis abgerufen werden. Die einzelnen Seiten, die euch ausgiebig über das Action-Adventure informieren, können anschließend über Durchwahlen direkt angewählt werden. Die Computer-Hotline hat die Nummer: 0190/101000 (legion, 1,21 DM/Minute). Auf der deutschen Homepage www.zelda.de verrät Nintendo neugierigen oder verzweifelten Fans von Link ebenfalls den einen oder anderen nützlichen Tipp. Seit dem 1. Oktober 2000 hat Nintendo auch die Nummer der Spiele-Hotline geändert. Die netten und kompetenten Live-Operatoren der Spieleberatung stehen von Montag bis Freitag zwischen 13.00 Uhr und 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 0190/000000 (DM 2,95 pro Anruf) hilfreich zur Seite. Unter dieser Nummer erhält man nützliche Spielhilfen, neue Cheats, heiße Codes und hilfreiche Passwörter zu Nintendo-Spielen und den Toptiteln der Lizenznehmer. **(jq)**

INFORMATIONEN Unter der Zelda-Hotline erhaltet ihr nützliche Informationen.

HILFE Wer bei Zelda: Majora's Mask Hilfestellung braucht, sollte zum Telefonhörer greifen.

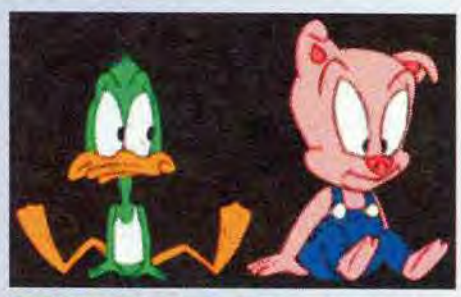
Nintendo eröffnet Büro in England

Nintendo reif für die Insel

Am 1. März 2001 wird Nintendo in England ein eigenes Büro eröffnen, um dann selbst die direkte Vermarktung, Verbreitung und die Werbung für die eigenen Produkte übernehmen zu können. Bislang führte diese Aufgaben die Fa. THE Games aus, die Zusammenarbeit endet mit der Eröffnung der Nintendo-Zweigstelle. Das neue Büro wird seinen Sitz in Surrey haben. Leiter der Filiale soll Andrew Williams werden, der momentan noch Verkaufsleiter bei THE Games ist. Die Eröffnung der Zweigstelle ist Teil einer übergeordneten Geschäfts-Strategie, die eine bessere Kontrolle über die wichtigsten europäischen Märkte zum Ziel hat. Des Weiteren soll die Zentrale von Nintendo of Europe in Großostheim bei der Distribution entlastet werden. Nintendo bedankte sich für die lange und gute Zusammenarbeit mit THE Games und hob besonders die Arbeit im Zusammenhang mit der Einführung der Pokémon-Serie in England lobend hervor. **(jq)**

Derzeit brodelt es in der Gerüchteküche zum Thema Gamecube mal wieder besonders heiß. Aufsehen erregte z. B. die Vermutung, dass es entgegen der auf der Spaceworld 2000 gezeigten Modelle nur einen Gamecube in der Farbe Lila geben wird. Angeblich soll eine Gamecube-Fortsetzung von Perfect Dark schon zum Release der neuen Konsole in den USA erhältlich sein! Ein solcher Launchtitel könnte die Verkaufszahlen in den USA sicherlich gewaltig nach oben treiben. Auf der nächsten E3 im Mai 2001 soll schließlich eine neues Gamecube-Logo enthüllt werden. Die Zeit wird zeigen, welche Gerüchte sich zu Fakten verdichten werden.

Tiny Toons auf dem Gamecube



KNUFFIG Diese Racker machen bald den Gamecube unsicher.

Ende November hat die Swing! Entert@inment Media AG bekannt gegeben, dass diverse neue Entwicklungsverträge abgeschlossen wurden, welche die Produktion von Spielen für die Next-Generation-Konsolen beinhalten. Bei einem Titel handelt es sich um die Umsetzung der Tiny-Toons-Lizenzen für den Gamecube. Für die Entwicklung konnte das renommierte Entwicklerstudio Treasure Co. Ltd. gewonnen werden, das zurzeit in Japan mit dem Edel-Shooter Sin and Punishment für das N64 an der Spitze der Charts für Furore sorgt. Die Mitte 1992 als Tochtergesellschaft von SEGA of Japan gegründete Softwareschmiede mit Sitz in Japan hat unter Spielefreaks, dank Klassikern wie Gunstar Heroes und Light Crusader (beide Mega Drive), einen ausgezeichneten Ruf. Um welches Genre es sich bei der Spieleserie auf Basis der von den Warner Bros. Consumer Products erworbenen Lizenzcharaktere Tiny Toony handelt, ist bislang noch nicht bekannt. Der Erscheinungstermin des Titels liegt im zweiten Halbjahr des Geschäftsjahres 2001/2002.

Electronic Arts testet Gamecube

POWER Die Mario-Demo belegt die Power des Gamecube.

Das kanadische Studio des Entwicklers Electronic Arts hat nach dem Erhalt der neuen Nintendo-Hardware mit so genannten Benchmarks-Tests begonnen, welche die Rechenpower des Gamecube ermitteln sollen. Nach ersten, ausgiebigen Testläufen zeigten sich die namhafte Softwareschmiede beeindruckt. So soll Nintendos Zauberwürfel trotz aufwendiger Texturen und allen realisierbaren Grafikeffekten in der Lage sein, bis zu fünf Millionen Polygone in der Sekunde darzustellen. Bei einfacher dargestellten Texturen erhöht sich die Leistung sogar auf etwa 14 Millionen Polygone in der Sekunde. Die Tatsache, dass Electronic Arts diese beeindruckende Performance bereits nach vergleichsweise kurzer Zeit aus der neuen Konsole kitzeln konnte, ist ein Beleg dafür, dass Nintendo bei der Vorstellung des Gamecube auf der Spaceworld 2000 keinesfalls übertriebene oder unrealistische Daten veröffentlicht hat.

Vernetzt

AB INS NETZ Mit dem Modem ist die Online-Zukunft des Gamecube auf jeden Fall gesichert.

Obwohl der allmächtige Präsident von Nintendo, Hiroshi Yamauchi, bisher beim Thema Online-Gaming mit sehr viel Zurückhaltung reagierte, werden bei Nintendo of America augenscheinlich schon jetzt wichtige Schritte unternommen, um den Gamecube auch im Online-Bereich konkurrenzfähig zu machen. So soll beispielsweise der frühere technische Direktor von NOA, Jim Merrick, bereits mit dem Aufbau eines Nintendo-Netzwerks betraut worden sein. Weiteres Indiz für das verstärkte Engagement im Online-Bereich ist die Sicherung der Internet-Domain www.nintendoonline.com. Derzeit führt diese Adresse auf die amerikanische Nintendo-Website www.nintendo.com. Des Weiteren sucht Nintendo in letzter Zeit über diverse Stellenanzeigen Entwickler, die laut Stellenbeschreibung Anwendungen und Entwicklungs-Kits für Online-Spiele kreieren sollen.

Kein Herz für Freunde von nostalgischen Spielstunden? Während sich amerikanische N64-Besitzer seit Mitte November mit Midway's Greatest Arcade Hits Vol. I ein unterhaltsames Stück Videospielgeschichte auf den heimischen Bildschirm holen können, wird der Titel in Deutschland leider nicht erscheinen. Das mit 29.95 US-Dollar erfreuliche preisgünstige Modul enthält die Klassiker Spy Hunter, Joust, Defender, Robotron, Sinistar und Rootbeer Tapper. Erfahrene Spielefans können darüber hinaus im witzigen Quiz ihr Wissen zu den sechs Titeln testen.

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends

Ebenso geheimnisvoll und mysteriös wie das N64-Spiel selbst ist nach letzten Informationen wohl inzwischen auch dessen Zukunft. Nachdem die Lizenzverträge zwischen Ubi Soft und Red Storm Entertainment neu verhandelt werden, wird es wohl zumindest zu einer Verzögerung bei der Veröffentlichung des Spiels für das Nintendo 64 kommen. Es wäre nicht das erste Mal, dass sich der Release des von Climax entwickelten Titels auf einen späteren Zeitpunkt verschiebt. Größter Nachteil bei dem Action-Adventure scheint ein erwarteter Vorteil zu sein: die Lizenz. In den USA läuft die gleichnamige Zeichentrick-Serie, eine Art Akte X für Kinder und Jugendliche, nur mit mäßigem Erfolg. Es ist durchaus möglich, dass der Titel in Zukunft ganz von den Veröffentlichungslisten der N64-Spiele verschwindet. Eine Verzögerung des Releases bis zur Mitte des Jahres 2001 dürfte dem Erfolg des Spiels nicht gerade förderlich sein.

UNGEWISS Noch ist nicht sicher, ob das Duo einen N64-Auftritt hat.

Mia Hamm Soccer 64

In den USA ist Fußball vorwiegend Frauensache. Schon im Schulsport werden bei den Mädchen die Begeisterung für das (runde) Leder geweckt, während die Boys eher den traditionellen US-Sportarten wie Football oder Baseball frönen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass in den Vereinigten Staaten mit Mia Hamm Soccer 64 ein reines Damenfußballspiel für das N64 veröffentlicht wurde. Als Covergirl und Namenspatin konnte man die prominente Stürmerin Mia Hamm gewinnen, die in den USA in etwa denselben Superstar-Status innehat wie ein Oliver Bierhoff in „good old Germany". Das Spiel wurde von Silicon Dreams entwickelt und bietet die typische Fußballkost. So kann man entweder mit bis zu vier Spielern ein Freundschaftsspiel bestreiten, eine US-Liga spielen oder um die WM kicken. Neben den 18 US-Damenteams stehen 32 Nationalmannschaften zum Auflaufen bereit. Vor oder während des Matches ändert man die Strategie oder wechselt fußlahme Frauen gegen frische Feger von der Bank aus. Großchancen und herausragende Treffer kann man mit Hilfe der Replay-Option aus verschiedenen Winkeln und Kameraeinstellungen noch einmal wiederholen.

ZWEIKAMPF Bei den Frauen geht es im Mittelfeld zur Sache.

PASSSPIEL Der typische Radar erleichtert die Orientierung.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

***Februar:** Paper Mario, Eternal Darkness*

***März:** Conker's Bad Fur Day, Aidyn Chronicles: The First Mage, Pokémon Stadium Gold/Silver*

Banjo-Tooie

Versteckte Botschaft

VERSCHLÜSSELT In dem umfangreichen Spiel sind merkwürdige Andeutungen versteckt.

Spätestens seit dem völlig abgedrehten N64-Titel *Conker's Bad Fur Day* ist offensichtlich, dass die Entwickler von Rare ein Team von kreativen Köpfen mit einer seltsamen Art von Humor und jeder Menge verrückter Ideen sind. So konnten aufmerksame Spieler bisher in vielen Rare-Titeln Anspielungen und Hinweise auf vergangene oder zukünftige Projekte der produktiven Edelschmiede ausmachen. Dies ist auch bei *Banjo-Tooie* nicht anders. In einem bestimmten Level des umfangreichen Abenteuers (großer Import-Test ab S. 32 in dieser Ausgabe) trifft das dynamische Duo auf einen seltsam anmutenden Gesellen, der in einem Eisblock gefangen ist. Durch das Lösen diverser Rätsel kann man den komischen Kauz aus seinem eisigen Gefängnis befreien. Nachdem sich der Charakter wieder frei bewegen kann, begibt er sich in Richtung seines Zeltes. Vor seinem Verschwinden macht der Wanderer jedoch seltsame Anmerkungen. So fragt er sich im Selbstgespräch, welches aufregende, neue Abenteuer ihn in Zukunft erwarten wird. Abschließend fällt die Bemerkung: „... vielleicht werde ich auf einem Delfin reiten ...". Bemerkenswert ist, dass sich auf der Behausung des Unbekannten das Logo des Spielklassikers *Sabre Wulf* befindet. Just diesen Titel hat Rare im Jahre 1984 für den Spectrum programmiert. In dem 2D-Actionspiel musste sich ein einsamer Held durch den tropischen Dschungel kämpfen, um vier Stücke eines goldenen Amuletts zu finden. Die Anspielung auf den Dolphin (der vorläufige Name des Gamecube) lässt den kühnen Schluss zu, dass Rare eine Gamecube-Umsetzung des Oldies angedacht hat. Man darf gespannt sein ... **(jq)**

ABGEHOBEN Rares bewährtes Duo geht zum zweiten Mal auf Erkundungstour.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Sünde nur in Japan?: Zum jetzigen Zeitpunkt ist noch unbekannt, ob auch Spieler außerhalb Japans in den Genuss des fulminanten Action-Shooters *Sin and Punishment* für das N64 kommen. Derzeit kursieren Spekulationen, dass das gelungene Shoot 'em Up vom Entwicklerteam Treasure zwischen Mai und Juli 2001 in den USA und Europa in den Verkaufsregalen stehen könnte. Sobald es einen konkreten Termin gibt, lest ihr dies in der N-Zone.

Largo Winch

Spionagethriller von Ubi Soft

HARTES LOS? Mit 26 Jahren schon Milliardär.

Anfang Dezember gab Ubi Soft die Unterzeichnung eines Lizenzabkommens über den Zeitraum von fünf Jahren mit Dupuis Publishing bekannt. Ziel ist eine Videospiel-Umsetzung des Comics *Largo Winch*. Von dem Autor Jean Van Hamme und dem Künstler Phillippe Francq ins Leben gerufen, gilt *Largo Winch* als einer der größten Comic-Erfolge der letzten Jahre. Seit der Veröffentlichung des ersten Buches im Jahre 1990 wurden rund drei Millionen Exemplare verkauft, im ersten Halbjahr 2001 startet eine TV-Serie mit 26 Episoden, die auf dem Abenteuer basiert. Der Waisenjunge Largo wird vom reichsten Mann der Welt adoptiert. Als sein Adoptivvater das Zeitliche segnet, erbt der inzwischen 26-jährige Largo die Winch Corporation, ein Geschäftskonsortium mit einem Wert von mehr als 10 Milliarden Dollar! Durch das verlockende Angebot angezogen, übernimmt Largo die Position seines verstorbenen Adoptivvaters ohne zu ahnen, welche Gefahren auf ihn lauern. Die Umsetzung der spannenden Geschichte mischt Action- mit Spionageelementen und hat Spieler von 12 bis 35 Jahren als Zielgruppe. Bislang hat Ubi Soft noch nicht bekannt gegeben, für welche Konsolen die Story des Waisenjungen umgesetzt wird. **(jq)**

Überarbeitete Nintendo-Homepage

Neuer Look und neue Inhalte

TRICKY Eine der Neuerungen ist die Rubrik „Trick of the Month".

ÜBERSICHTLICH Die Nintendo-Seite lässt keine Wünsche offen.

Passend zum neuen Jahr präsentiert sich die offizielle deutsche Nintendo-Webseite in einem neuen Gewand. Es wurde jedoch nicht nur am Look der Homepage gebastelt, die Webseite hält auch inhaltliche Änderungen für surfende Nintendo-Fans parat. So wird beispielsweise jeden Monat der „Trick of the Month" vorgestellt. Bei dieser neuen Rubrik geben die erfahrenen Profis von Nintendo Tricks zu Highlights für das N64 und den Game Boy Color. Neben Screensavern und Wallpapers zu Spielen können Handybesitzer auch Handy-Sound-Icons herunterladen. Per Download kann man sich exklusives Filmmaterial zu zukünftigen Top-Titeln anschauen, und ein virtuelles Pinboard zum Austausch von Tipps und Cheats ist ebenfalls geplant. Aktuelle News und Links zu wichtigen Spielen, eine überarbeitete Benutzeroberfläche und kürzere Ladezeiten runden die neu gestaltete Internetseite ab. **(jq)**

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

Seltener Rüpel: In Bezug auf Stückzahlen stapelt Nintendo beim mit Spannung erwarteten *Conker's Bad Fur Day* eher tief. So gehen wahrscheinlich nur zwischen 400.000 und 500.000 Exemplare des ruppigen N64-Spiels an den Handel. Zum Vergleich: Der Titel *Zelda: Majora's Mask* verließ 1.200.000-mal die Nintendo-Produktionsstätten. Grund für die Zurückhaltung ist der generell schleppende Verkauf von N64-Spielen in den letzten sechs Monaten.

+++ KURZ & KNAPP

Nintendo beginnt mit seiner „Aufklärungsarbeit" in Sachen Game Boy Advance. So wurden die großen Verkaufsketten der USA (wie z. B. Electronics Boutique) über wichtige Termine und Preisstrukturen informiert. Dabei gab es bezüglich des Veröffentlichungsdatums und des Preises der neuen Handheld-Konsole keine Überraschung: Der GBA soll im Juli 2001 für 99 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 220,-) in den amerikanischen Verkaufsregalen stehen. Zum ersten Mal wurden jedoch auch interessante Infos zum angestrebten Preis der GBA-Spiele bekannt gegeben. Der Preis von 29.99 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 65,-) orientiert sich erfreulicherweise an für den Game Boy Color erhältlichen Titeln.

Top Gear All Japan GT

BLEIFUSS Auf dem Game Boy Advance ist Rasen erlaubt.

Mit der erfolgreichen Top Gear-Serie hat die Softwareschmiede Kemco bewiesen, dass sie ihr Handwerk in Sachen Rennspiele auf dem N64 und dem Game Boy versteht. Mit Top Gear All Japan GT will man die Erfolgsserie auch auf dem Game Boy Advance fortführen. Dabei fallen sofort Ähnlichkeiten zum PlayStation-Hit Gran Turismo ins Auge. Die Entwickler sind um absoluten Realismus bemüht, die Boliden des Spiels lassen sich dem entsprechend nach Lust und Laune modifizieren. So kann man am Motor schrauben, eine härtere Federung wählen oder die Schaltung verändern. Die Fahrer kämpfen um den Gewinn der nationalen japanischen GT-Meisterschaft, die mit der deutschen Tourenwagenmeisterschaft vergleichbar ist. Dank Lizenz sind die Namen der echten Piloten sowie deren fahrbaren Untersätze am Start. Per Link-Kabel sind spannende Vierspieler-Duelle möglich. Die Startflagge für Top Gear All Japan GT wird am 21. März 2001 in Japan geschwenkt.

Game Boy Advance Racer

RASANT Die Demo belegt die Möglichkeiten des GBA.

Die Entwickler von Crawfish Interactive haben eine technisch beeindruckendes Demo eines Rennspiels für den Game Boy Advance veröffentlicht, in dem sich sechs Formel-1-Boliden harte Positionskämpfe liefern. Bislang ist der Name des Spiels nicht bekannt. Die rund 20 Sekunden lange Sequenz zeigt eindrucksvoll, dass die Hardware des Game Boy Advance sogar leistungsstärker als die des S-NES ist. Während des Rennens fängt eine voll bewegliche Kamera die schnellen Wagen ein und zeigt das Pistenduell in mehreren Zoom-Stufen. Dank der vom S-NES bekannten „Mode 7"-Fähigkeit sorgen der unabhängig voneinander bewegende Himmel und die Strecke für einen gelungenen 3D-Effekt. Das Rennen findet trotz dieser technischen Finessen in einem rasanten Tempo statt, bei dem die Framerate stets konstant hoch bleibt. Sollte das fertige Spiel diese Qualität halten können, darf man sich auf eine superbes Rennspiel für den GBA freuen.

Tetris für den GBA

KNIFFLIG Dieses Bild stammt von der Game-Boy-Color-Version.

Mit den Veröffentlichungsrechten an Tetris hat sich THQ die Rechte an einem der beliebtesten Videospiele gesichert, das bislang entwickelt wurde. Der Vertrag mit dem Tetris-Entwicklern von Blue Planet Software und der Tetris Company garantiert THQ das exklusive Recht, Tetris-Spiele bis 2004 weltweit auf allen Spielekonsolen, darunter auch dem Game Boy Advance, zu veröffentlichen. Die erste Version des kniffligen Spielspaßes mit Suchtpotenzial soll Weihnachten 2001 für den GBA erscheinen. Mit mehr als 55 Millionen (!) verkauften Einheiten weltweit ist Tetris eine der stärksten bestehenden Spiele-Lizenzen.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1.	(2)	Pokémon Pinball (Color)	Nintendo
2.	(1)	Pokémon – Gelbe Edition	Nintendo
3.	(3)	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
4.	(4)	Pokémon – Rote Edition	Nintendo
5.	(NEU)	Die Original Moorhuhn Jagd (Color)	Ravensburger
6.	(WE)	Asterix: Auf der Suche nach Idefix (Color)	Infogrames
7.	(NEU)	Die Schlümpfe: Das große Abenteuer (Color)	Infogrames
8.	(NEU)	Donkey Kong Country (Color)	Nintendo
9.	(7)	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
10.	(9)	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo

Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

Animorphs	Adventure	Ubi Soft	Dezember
Batman of the Future – Return Of The Joker	Action	Ubi Soft	Dezember
Blade	Action-Adventure	Activision	Dezember
Buffy The Vampire Slayer	Action-Adventure	THQ	Dezember
Championship Motocross 2001	Simulation	THQ	Dezember
Chicken Run	Jump & Run	THQ	Dezember
Dave Mirra Freestyle BMX	Sport	Acclaim	Dezember
F1 Championship Season 2000	Rennspiel	EA	28. Dezember
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Dezember
Formel Eins 2000	Rennspiel	Take 2	Dezember
Inspektor Gadget	Jump & Run	Ubi Soft	Dezember
Laura	Adventure	Ubi Soft	Dezember
Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	Dezember
MTV Sports: T. J. Lavin's Ultimate BMX	Simulation	THQ	Dezember
Pokémon Trading Card Game	Geschicklichkeit	Nintendo	Dezember
Power Rangers: Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	Dezember
Road Rash	Rennspiel	EA	Dezember
Star Wars Episode 1: Obi Wan's Adventure	Action-Adventure	LucasArts	Dezember
The Grinch	Action	Konami	Dezember
James Bond: The World Is Not Enough	Action	EA	Dezember
TOCA Touring Car Championship	Rennspiel	THQ	Dezember
Tom & Jerry – Der Mausangriff	Action	Ubi Soft	Dezember
Austin Powers 3	Geschicklichkeit	Take 2	Januar
Austin Powers 4	Geschicklichkeit	Take 2	Januar
Batman Chaos in Gotham	Action-Adventure	Ubi Soft	Januar
Captain Buzz Lightyear of Star Command	Action-Adventure	Activision	25. Januar
Carrera (Arbeitstitel)	Rennspiel	Take 2	Januar
Croc 2	Jump & Run	THQ	Januar
Dinosaurus	Geschicklichkeit	EA	18. Januar
Elmo in Groucholand	Edutainment	Ubi Soft	Januar
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	Januar
Godzilla 2	Action	Ubi Soft	Januar
Hello Kitty's Cube Frenzy	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Januar
Der König der Löwen 2	Action-Adventure	Activision	13. Januar
Men In Black 2	Action	Ubi Soft	Januar
Merlin	Geschicklichkeit	EA	Januar
Ultimate Fighting Championship	Action	Ubi Soft	Januar
Action Man: Search	Action	THQ	Februar
Aliens: Thanatos Encounters	Action	THQ	Februar
Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Fußball	THQ	Februar
Doug's Big Game	Action	Ubi Soft	Februar
Monster Force	Action	Konami	Februar
Rosewell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Februar
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	Februar
The Mummy	Action	Konami	Februar
Woody Woodpecker Racing	Rennspiel	Konami	Februar
Antz Racing	Sport	Infogrames	März
Flipper & Lokapa	Action-Adventure	Ubi Soft	März
In Einem Land Vor Unserer Zeit	Jump & Run	Swing!	März
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	März
Robin Hood	Geschicklichkeit	EA	März
Rugrats in Paris – The Movie	Adventure	THQ	März
Scooby-Doo: Classic Creep Cap	Jump & Run	THQ	März
The Dukes Of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	März
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure	THQ	April
Rocket Power	Action	THQ	April
Scooter (Arbeitstitel)	Sport	Ubi Soft	April
The Simpsons: Treehouse of Horror	Adventure	THQ	April
SpongeBob Square Pants	Geschicklichkkeit	THQ	Mai
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Power Rangers: Time Force	Action	Action	4. Quartal 2001

Shantae

Dieses Mädel hat´s echt in sich

Shantae vom Entwicklerstudio Way Forward Technologies ist derzeit unverbindlich für einen USA-Release 2001 angekündigt und auch ein Publisher wurde noch nicht konkret benannt – doch was der fast fertige Titel optisch und inhaltlich verspricht, lässt amerikanische Action-Adventure-Fans schon jetzt glänzende Augen bekommen: Über 2.000 verschiedene Charakter-Animationen, eine riesige Spielwelt, bislang fünf zusätzliche Mini-Games und sogar Transparenz-Effekte (die durch einen Optik-Trick entstehen, da die GBC-Engine solche eigentlich nicht leisten kann) ergänzen eine epische Abenteuer-Handlung um die bildhübsche Shantae und ihre Piraten-Gegnerin Risky Boots, wie man sie sonst allerhöchstens von *Zelda*-GBC-Titeln kennt. Hoffentlich findet sich bald ein Publisher, denn dann wird auch der Deutschland-Release nicht mehr lange auf sich warten lassen. **(mg)**

SCHÖNHEIT GBC-Heldin Shantae ist fast so sexy wie Lara Croft.

GLANZLICHT Die Grafik ist für den GBC überdurchschnittlich.

Harvest Moon & Co.

Ubi Soft bringt GBC-Erfolge nach Europa

Ein jüngst unterzeichnetes Drei-Jahres-Abkommen zwischen dem französischen PC- und Videospiele-Giganten Ubi Soft und Entwickler/Publisher Natsume macht's möglich: Auch europäische Fans kommen demnächst über Ubi Soft in den Genuss von in Übersee so erfolgreichen GBC-Titeln wie *Harvest Moon: Back To Nature, Harvest Moon 2* oder *Return Of The Ninja*. Derzeit sind insgesamt sechs von Natsumes Erfolgstiteln für einen Europa-Release im Frühjahr 2001 angekündigt. **(mg)**

TOLL Auch Harvest Moon 2 steht ein Ubi-Release bevor.

102 Dalmatiner

Welpen-Gewusel

Erst im kommenden Februar 2001 feiert der neue Familien-Kinohit mit Cruella DeVille (Glenn Close) und diesmal ganzen 102 getüpfelten Wonne-Welpen bei uns seinen Einstand. Doch schon jetzt wurde bekannt, dass Publisher Activision sich in den USA die Rechte für eine GBC-Variante der quirligen Hunde-Hatz gesichert hat. Nähere Einzelheiten sind noch nicht zu erfahren. Aber wenn der GBC-Titel nur halb so spaßig wird wie die derzeit laufende deutsche Kino-Vorschau vom zweiten Dalmatiner-Realfilm, sehen nicht nur jüngere Handheld-Spieler mit Sicherheit bald schwarze Punkte. **(mg)**

SCHWARZ-WEISS Activision bringt die niedlichen Hundchen auf den GBC.

Star Wars: Episode I Obi-Wan´s Adventure

Genre
Action-Adventure
Spieler
1
Hersteller
THQ
Internet
www.thq.com

Mit Lichtschwert, Laser und PSI-Power zieht ihr als Jedi-Schüler Obi-Wan in die packende Schlacht gegen Kampf-Droiden und die Handelsföderation.

HASTA LA VISTA Im Getümmel kennt ein Jedi kein Mitleid.

KNOBELEI Drückt Schalter und Knöpfe, um Türen zu öffnen.

Und noch mal für alle, die es tatsächlich geschafft haben, den eindrucksvollen Kinofilm zum Thema irgendwie zu verpassen: Die hinterlistige Handelsföderation belagert den Planeten Naboo, zwei Jedi-Ritter versuchen mit allen Mitteln, den Schurken schnellstmöglich das Handwerk zu legen. Als Jung-Jedi Obi-Wan Kenobi erkämpft ihr euch euren Weg durch Raumkreuzer und Sümpfe, schwingt euer Lichtschwert gegen feindliche Droiden, feuert mit Strahlenwaffen oder ruft die „Macht" an, um zu guter Letzt den fiesen Darth Maul zu besiegen und die liebreizende Prinzessin Amidala auf Naboo zu befreien und wohlbehalten nach Tatooine zu begleiten. Leider müsst ihr in den neun actiongeladenen Levels – entsprechend der Größe und Leistungsgrenzen des Game-Boy-Bildschirms – im Vergleich zu PC und Konsole einige Grafik-Abstriche in Kauf nehmen, aber dafür könnt ihr euch zwischen den Levels an gelungenen Diaschauen aus Filmbildern erfreuen. Der Titel bietet kurzweilige Unterhaltung und der Star-Wars-Funke springt gut über. Zugreifen ausdrücklich erlaubt!

Matthias Glaser

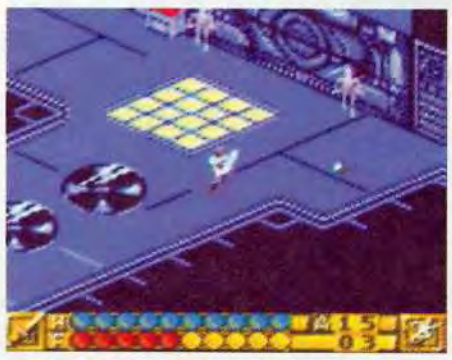
BEWERTUNG

Titel:....Star Wars Episode I Obi-Wan's Adventure
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Speichern:.....Passwort
Levels:.....9
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....THQ
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....78%
Sound:.....72%
Dauerspaß:.....90%

Gesamtwertung: 86%

Beurteilung: Gelungene Handheld-Variante von Obi-Wans Abenteuern, die den Spieler sämtliche wichtigen Handlungsstationen des Kinofilms in weitläufigen, actionreichen Levels nacherleben lässt. Trotz Mini-Bild-Grafik vermittelt der Titel auf Anhieb Star-Wars-Stimmung.



GLEICH GEHT'S RUND Eure Wege sind mit Gegnern gepflastert.

MEINE MEINUNG!

Als Star-Wars-Fan der ersten Stunde – mit heißen Ohren wartete ich damals Ewigkeiten vor unserem Kleinstadtkino – freut es mich besonders, dass die GBC-Umsetzung von Obi-Wans Abenteuern ein schön atmosphärischer Titel geworden ist. Natürlich bleiben bei einem GBC-Star-Wars-Titel Abstriche bei der Grafik nicht aus, doch der Action-Gehalt stimmt und die Film-Dias zwischen den Levels bringen volles Episode-I-Flair. Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump&Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Donkey Kong Country	Nintendo	11/00	91%
2. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
3. Croc	THQ	08/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%
3. Mickey's Racing Adventure	Nintendo	12/99	84%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gelb	Nintendo	07/00	93%
1. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	10/99	91%
2. Dragon Quest Monsters	Eidos	03/00	84%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Links Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	11/00	85%
3. Azure Dreams	Konami	04/00	84%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
2. Army Men	3DO	03/00	82%
3. Wings Of Fury	Mindscape	06/00	80%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

Denkspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 2	Nintendo	07/98	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. International Track & Field	Konami	03/00	85%
3. Golf King	Crave	05/00	83%

CHICKEN RUN

Aus dem Kino direkt auf den GBC – die sprintenden Marathonhühner von der Tweedy-Farm.

KORN Mit Getreide lotst ihr die Hennen aus dem „Legeknast".

„Ihr werdet zu Pastete!" beschließt die fiese Mrs. Tweedy und die Hühner aus Hütte 17 werden bleich. Wie im Kinofilm liegt da der Gedanke an Flucht nicht fern: Vorbei an Wachhunden, Hühnerfallen und menschlichen Gaunern lenkt ihr nun die gackernde, pickende Meute eurer Schicksalsgenossinnen, indem ihr an den richtigen Stellen Körnerspuren streut. 20 spannende Levels dauert die wilde Flucht, an deren Ende die „Freiheit für die Huhnheit" wartet. Liebevolle Charaktere, gackernde Zwischenanimationen und lustige Gags gibt's dabei am laufenden Meter.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

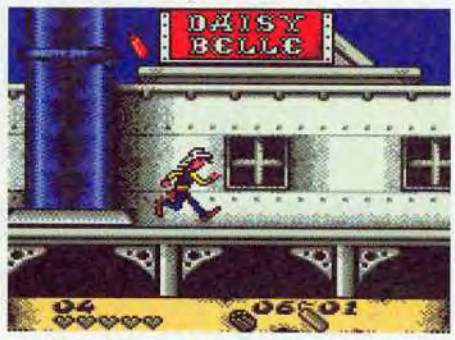
Titel:.....Chicken Run
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Passwort
Levels:.....20
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....THQ
Geeignet:.....Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....78%
Sound:.....73%
Dauerspaß:.....86%

Gesamtwertung: 83%

LUCKY LUKE – BANDITEN EXPRESS

„I'm a poor, lonesome cowboy and a long way from home ..." – und die Daltons zittern schon.



MISSISSIPPI Auch an Bord hat Lucky Luke allerhand zu tun.

Wer kennt ihn nicht: Lucky Luke, der aufrechte Banditenschreck aus Comic und Film feierte auch auf einigen Konsolen schon Einstand. Im neuen GBC-Hüpfspaß von Infogrames steuert ihr den Revolverhelden als Sheriff oder Marshall über 16 knifflige Levels durch fünf (auch grafisch) tolle Wild-West-Szenarien und helft ihm dabei, einen von Banditen entführten Zug zurückzuholen. Die Daltons sind dabei genauso mit von der Partie wie Lukes Pferd Jolly Jumper oder Rantanplan, der trottelige Gefängnishund. Fünf lustige Mini-Games als Bonus-Levels runden den Titel bestens ab.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:....Lucky Luke – Banditen Express
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Jump & Run
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....2 Stufen
Speichern:.....Passwort
Levels:.....16 + 5 Mini-Games
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Infogrames
Geeignet:.....Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....80%
Sound:.....75%
Dauerspaß:.....86%

Gesamtwertung: 84%

DAS DSCHUNGELBUCH – MOGLIS WILDES ABENTEUER

Helft Menschenkind Mogli und seinen Freunden im Dschungeldickicht auf die Sprünge.

VOLL AFFIG! Die Affenbande macht Mogli ordentlich Beine.

Mit seinem Trickfilm „Das Dschungelbuch" schrieb Walt Disney Kinogeschichte. In Ubi Softs lustigem Jump & Run könnt ihr nun mit allen Leinwand-Charakteren auf dem Game Boy Color ein Wiedersehen feiern. Während ihr Mogli mit Riesensätzen durch fünf aufregende Welten begleitet, vor Shir Khan Reißaus nehmt oder Kaa bekämpft, lernt das Menschenkind nach und nach acht neue Fähigkeiten, die zum Überleben in der Wildnis unverzichtbar sind. Der grafisch und spielerisch gelungene Titel ist nicht nur für jüngere Fans geeignet, sondern bietet Kurzweil für Groß und Klein.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:.....Moglis Wildes Abenteuer
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Jump & Run
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Ja
Levels:.....5 Welten
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Geeignet:.....Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....84%
Sound:.....80%
Dauerspaß:.....87%

Gesamtwertung: 85%

DIE ORIGINAL MOORHUHN JAGD

Die kultige Shareware-Wilderei aus dem Internet gibt's jetzt auch für unterwegs.

FEDERVIEH Nur ein totes Moorhuhn ist ein gutes Moorhuhn.

Nun bläst auch der GBC zur fröhlichen Jagd auf die glubschäugigen Moorhühner, die ihr sicher schon als PC-Spiel kennt: Abhängig vom erlegten Gockel (nah, entfernt, schnell, langsam) bekommt ihr Punkte, diverse Spezialwaffen oder gar Bonus-Sekunden. Im Einspielermodus schraubt ihr im Zeitlimit euren Highscore hoch, im Turnier müsst ihr die vorgegebenen Punktehürden schaffen, sonst scheidet ihr aus und landet wieder im Startmenü. So simpel das Spielprinzip auch ist – es macht mindestens genauso süchtig wie der große PC-Bruder!

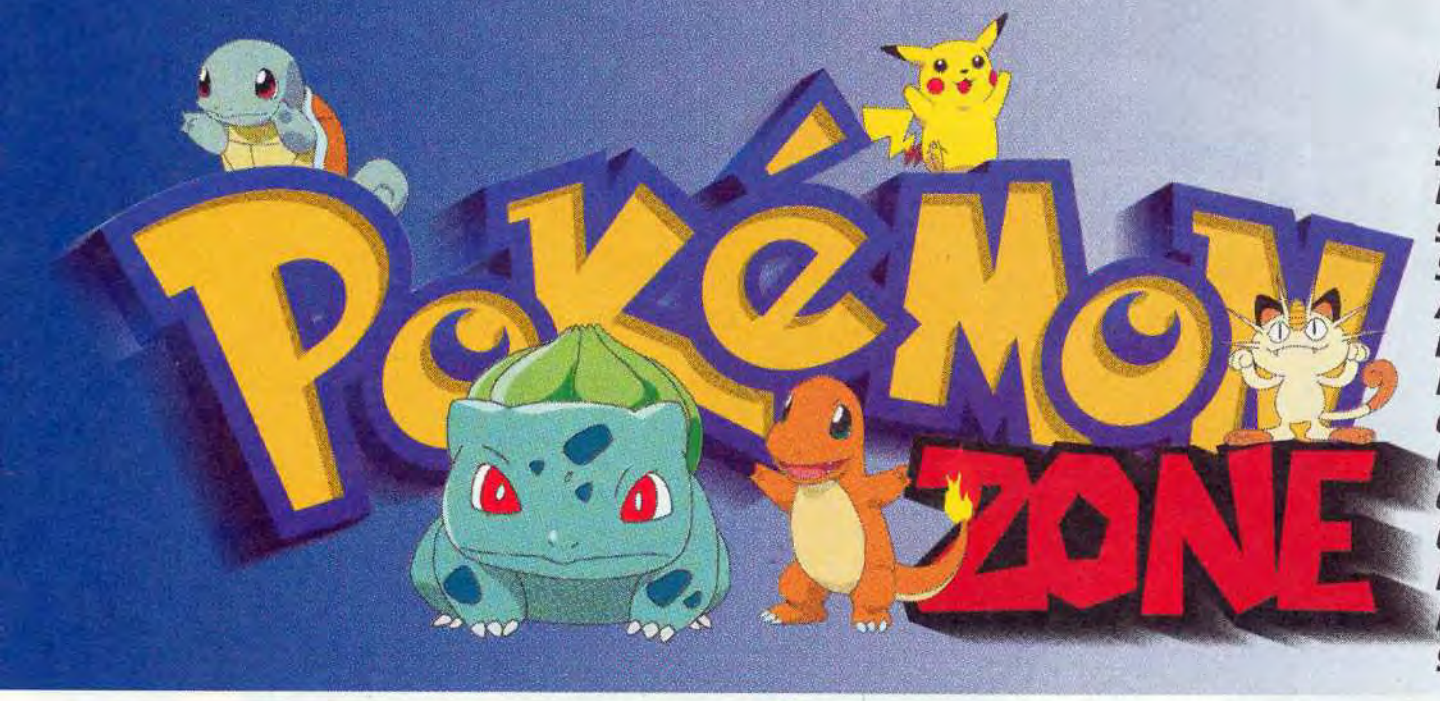
Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel:....Die Original Moorhuhn Jagd
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Action (Ego-Shooter)
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Ansteigend
Speichern:.....Nein
Levels:.....50+
Preis:.....ca. DM 69,95
Hersteller:.....Ravensburger Interactive
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

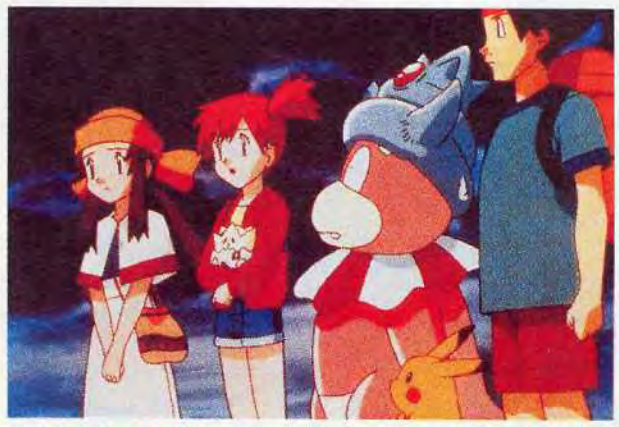
Grafik:.....78%
Sound:.....65%
Dauerspaß:.....89%

Gesamtwertung: 85%



Der Gabentisch für Pokémaniacs war diesmal wirklich reich gedeckt (und auch im neuen Jahr stehen wieder einige Highlights an): Aktuell läuft seit wenigen Tagen das zweite, immens spannende Pokémon-Kinoabenteuer und den Soundtrack dazu gibt's auch schon im Handel. Außerdem: Nintendos Mew-Download-Aktion in der Adventszeit war ein voller Erfolg. Mit Pokémon TCG erschien kurz vor Weihnachten ein echter GBC-Knaller und das neue Pokémon Crystal feiert in Japan zu Recht Erfolge. Lest einfach unsere Preview ... Schreibt an:
Computec Media AG, Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Pokémon 2
Die Macht des Einzelnen



SORGENVOLL Trotz Eifersucht hält auch Misty in der Not natürlich zu „ihrem" Ash.

LICHTSPIEL Der Himmel steht in Flammen, wenn Lugia über den Freunden schwebt.

ZUSAMMEN Sogar Team Rocket zieht mit Ash und Pikachu diesmal an einem Strang.

Drei Tage vor Weihnachten war es so weit: „Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen" startete in rund 750 deutschen Kinos gleichzeitig – und die Fans kamen in Scharen! Diesmal kreist die Geschichte um die drei legendären Flug-Pokémon #143 Arktos, #144 Zapdos und #145 Lavados, deren Gleichgewicht aus den Fugen gerät und in einer riesigen Katastrophe zu gipfeln droht: Ein Sturm verschlägt Ash und seine Freunde auf die Insel Shamouti. Deren Bewohner halten Ash für den Teil einer legendären Prophezeihung: Ash ist für sie der „Erwählte", der von der Feuer-, der Blitz- und der Eis-Insel jeweils eine Kristallkugel holen und nach Shamouti bringen soll. Auch das Mädchen Melody ist als „Legenden-Maid" Teil der Prophezeihung. Sie findet Ash sehr niedlich und weckt dadurch Mistys Eifersucht. Doch während Ash und Melody alles als Spiel auffassen, braut sich bereits dickes Unheil über ihnen zusammen: Der Pokémon-Sammler Lawrence III will per Luftschiff drei Flug-Pokémon schnappen, die mit den besagten Kristallkugeln in geheimnisvoller Beziehung stehen. Als Lawrence Lavados einfängt, gerät die Harmonie der drei Pokémon aus den Fugen und Arktos und Zapdos starten einen fürchterlichen Kampf. Als dann auch noch Zapdos geschnappt wird, können Ash und seine Freunde Lavados und ihn zwar wieder befreien, doch der Kampf zwischen Arktos, Zapdos und Lavados tobt danach nur noch schlimmer und eine globale Klima-Katastrophe kündigt sich an. Als zur Rettung das legendäre Lugia erscheint und in den Kampf eingreift, wird es dabei fast besiegt.

LUGIA Ein tolles Pokémon: Majestätisch, mystisch und sehr mächtig!

Nur eine geheimnisvolle Flötenmelodie der „Legenden-Maid" und Ashs voller Einsatz können nun noch das Gleichgewicht der Elemente wiederherstellen. Soweit die sehr gerraffte Inhaltsangabe des Films, der natürlich noch etliche Überraschungen für euch bereit hält. Zudem wird im Rahmen der Aufführung auch noch der Kurzfilm „Pikachu: Die Rettung" geboten, in dem weitere neue Pokémon in Aktion zu bewundern sind. Falls ihr „Pokémon 2" also noch nicht gesehen habt, dann lasst euch von diesem klasse Kino-Erlebnis eure Winterferien versüßen – denn schließlich haben viele Eltern in der Weihnachtszeit die Spendierhosen an! **(mg)**

FIESLING Der hinterlistige Lawrence macht Jagd auf Arktos, Lavados und Zapdos.

ABSTURZ Ashs Abenteuer und Kletterpartien enden fast in einer bösen Katastrophe.

KÜSSCHEN Die Flötenspielerin Melody verpasst Ash im Film den ersten Schmatzer.

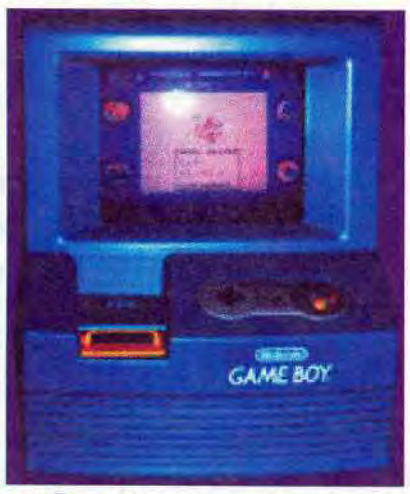
Pokémon-Film-Soundtrack 2!

Die deutsche Edition des wunderschönen Klassik-Soundtracks zu „Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen“ von der Firma Koch Records gibt's ab sofort für rund DM 32,- im CD-Handel: Neben dreizehn Titeln aus dem Kinofilm gibt's darauf auch noch den fetzigen Song „Pokémon Welt“ aus der TV-Serie. Schaut mal in unser Gewinnspiel auf Seite 20/21! **(mg)**

GENUSS Der Soundtrack zum 2. Pokémon-Kinofilm ist ein tolles Musik-Erlebnis.

Erfolgreicher Mew-Download!

Vom 5. bis einschließlich 20. Dezember konnten Fans sich nun tatsächlich ein waschechtes #151 Mew auf ihr Handheld-Modul laden. Spezielle Trainer-Teams von Nintendo waren eigens hierzu in etlichen deutschen Städten unterwegs und boten an insgesamt zwölf verschiedenen Orten jeweils 2 Tage lang ihren tollen Pokédex-Vervollständigungs-Service an. Von einer speziellen, blau schimmernden Download-Station konnten Fans, die ein europäisches Modul der *Roten, Blauen* oder *Gelben Pokémon-Edition* mitbrachten, völlig problemlos ihr eigenes Mew downloaden – sofern sie beim Ansturm der Pokémaniacs das Glück hatten, an die Reihe zu kommen! Nintendo zeigte sich mit dem Erfolg dieser ersten Mew-Aktion in Deutschland sehr zufrieden. **(mg)**



HÜBSCH! Die blaue Download-Station von Nintendo.

Toller TCG-Spieleberater

Seit dem 15. Dezember ist Nintendos neuestes Pokémon-Modul für den Game Boy Color jetzt im Handel – und bei uns in der Redaktion begeistert der Titel (zu Recht!) inzwischen sogar Kollegen, die normalerweise wenig Zuneigung für Nintendos Handheld entwickeln. Regelmäßig müssen unsere N-Zone-Spezialisten jetzt verzweifelten Mitarbeitern Rede und Antwort stehen, mit welcher Taktik man welchen Kartengegner in die Knie zwingen kann oder in welcher Reihenfolge man sich am besten durch die Arenen „pokert“. Sicher seid ihr viel gewitzter als einige unserer Kollegen (die sind ja auch keine Pokémon-Profis!) – aber bestimmt habt auch ihr euch schon mal an einem besonders happigen Karten-Trickser in *Pokémon TCG* die Zähne ausgebissen. Da ist der jetzt erhältliche, offizielle TCG-Spieleberater die einfach optimale Lösung! Hier erfahrt ihr alle Taktiken, Tricks und benötigte Kartendecks, um endlich an die im Modul versteckten, legendären Pokémon-Karten zu kommen. Und im Bücherschrank macht sich das Din-A-4-große Hochglanz-Heft auch sehr schön. **(mg)**

VOLLE PACKUNG Mit dem offiziellen TCG-Spieleberater schafft ihr auch die schwersten Kartengegner.

Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet Ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.

Bereits erhältlich

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Snap Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon TCG Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-Alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-The First Movie-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon 2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich
Pokémon Welt	Multimedia-CD	DM 15,-	Bereits erhältlich
PokéROM	PC/Mac-CD	DM 14,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten-Ordner	Ordner	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokédex Organizer	Mini-Computer	DM 59,95	Bereits erhältlich
Ich wähle Dich, Pikachu!	Interaktive Figur	DM 79,95	Bereits erhältlich
Electronic Mew	Spielzeug	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle Figuren Set/2 Stk.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 Stk,	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Fahrrad	Fahrrad	DM 299,-/399,-	Bereits erhältlich
Pokémon Skateboard	Skateboard	DM 79,95	Bereits erhältlich
Pokémon Leucht-Schlüsselanhänger	Schlüsselanhänger	DM 12,-	Bereits erhältlich
Pokémon Bettwäsche	Bettwäsche	DM 95,-	Bereits erhältlich
Pokémon Monopoly	Brettspiel	DM 89,95	Bereits erhältlich
Pokémon Meistertrainer	Brettspiel	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon Druckstudio Rot/Blau	PC	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Mewtu gegen Mew	Buch zum Film	DM 16,95	Bereits erhältlich
Pikachus Ferien	Buch zum Film	DM 7,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film	Kinofilm	---	Bereits im Kino
Pokémon – Der Film (Video)	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon 2: Die Macht des Einzelnen	Kinofilm	---	Bereits im Kino

Kommt demnächst:

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Nicht bekannt	Ostern 2001
Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon Puzzle Attack	N64/GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon Stadium GS (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt

Die beliebtesten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
2. Pokémon Snap	N64	DM 129,-
3. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-
4. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
5. Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	März 2001
2. Pokémon Stadium GS (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt
3. Hey You, Pikachu!	N64	Nicht bekannt
4. Pokémon Puzzle Attack	N64/GBC	Nicht bekannt
5. Pokémon TV-Serie (neue Folgen)	TV-Serie	(voraussichtlich) März 2001

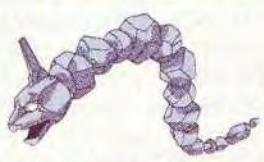
POKÉMON- GALERIE

#091 AUSTOS

#092 NEBULAK

#093 ALPOLLO

#094 GENGAR


#095 ONIX

#096 TRAUMATO

#097 HYPNO

#098 KRABBY

#099 KINGLER

#100 VOLTOBAL

LESERBRIEFE

Hallo N-Zone-Team! In Ausgabe 12 habt ihr ja schon einige Pokémon gezeigt, die man in der *Goldenen/Silbernen Edition* kriegen oder nicht kriegen kann. Aber ich möchte wissen, ob es auch welche von den alten Pokémon nicht in beiden Versionen gibt? Außerdem würde ich gerne wissen, ob man Mew in der *Goldenen/Silbernen Edition* kriegen kann?

N-ZONE Hallo Martin, danke für deine Anfrage. Die Antwort fällt zwangsläufig etwas ausführlicher aus, also gut aufgepasst! Folgende alte Pokémon kann man nur in der *Silber-Edition* schnappen: #037 Vulpix, #038 Vulnona, #052 Mauzi, #053 Snobilikat. Folgende alte Pokémon schnappt man nur in *Gold:* #056 Menki, #057 Rasaff, #058 Fukano, #059 Arkani. Folgende alte Pokémon sind weder in *Gold* noch in *Silber* zu schnappen: #001 Bisasam, #002 Bisaknosp, #003 Bisaflor, #004 Glumanda, #005 Glutexo, #006 Glurak, #007 Schiggy, #008 Schillok, #009 Turtok, #138 Amonitas, #139 Amoroso, #140 Kabuto, #141 Kabutops, #144 Arktos, #145 Zapdos, #146 Lavados und #150 Mewtu. Zum letzten Teil deiner Frage: Nein, auch #151 Mew ist (zumindest auf den USA-Modulen) erneut weder in *Gold* noch in *Silber* zu schnappen. Zusammen mit den in N-Zone 12/2000 vorgestellten, insgesamt 12 neuen Pokémon pro Edition, die jeweils nur auf einem der beiden Module zu schnappen sind, hast du hiermit die komplette Liste, was du dir wo fangen kannst und was nicht.

Martin Vasel

Hallo! Ich heiße Jennifer, bin 15 Jahre alt und finde eure Pokémon Zone einfach stark! Am besten gefallen mir die Zeichnungen, besonders das Bild von Ulrike Schmarr in Ausgabe 11/99. Könntet ihr dieses Bild mal als Poster bringen? Ach ja, eine Frage noch: Wann kommen wieder neue Folgen von Pokémon im Fernsehen? Wisst ihr das?

N-ZONE Hallo Jennifer, danke für dein Lob, freut uns natürlich sehr. Leider können wir jedoch keine Leserzeichnungen als Poster veröffentlichen, da dieser Platz einfach für andere, aktuelle Spiele-Motive vorgesehen ist und wir leider nur 1 Poster (Vorder- und Rückseite) pro Ausgabe unterbringen können. Zu den neuen Pokémon-Folgen war bei RTL II aber immerhin zu erfahren, dass voraussichtlich ab März 2001 die nächste Staffel von Pokémon starten soll. Also nur noch etwas Geduld, dann kannst du dich an neuen Abenteuern von Ash & Co. wieder richtig satt sehen.

Jennifer Ress

Hallo N-Zone-Team! Ich wollte wissen, ob man in *Pokémon Stadium* mit den 100 neuen Pokémon aus der *Goldenen* und aus der *Silbernen Edition* spielen kann?

N-ZONE Hallo Daniel, um es kurz zu machen: Leider nein, das aktuelle *Pokémon Stadium* ist noch nicht mit den neuen *Gold/Silber-Pokémon* kompatibel. Allerdings wird in Japan derzeit schon an einem *Pokémon Stadium* der nächsten Generation für das N64 gearbeitet, auf dem man dann auch die 100 neuen Pokémon zu furiosen Duellen antreten lassen kann. Wir werden euch natürlich über die Entwicklung auf dem Laufenden halten und auch über den endgültigen deutschen Namen und Erscheinungstermin dieses „Next-Generation-Stadium" rechtzeitig informieren.

Daniel Eberts

Hallo N-Zone-Team! Wie kommt man in *Pokémon Pinball* zu den Orten Fuchsania City, Safari Zone, Radweg usw.?

N-ZONE Hallo Kerstin, Fuchsania City kannst du bei *Pinball* nur auf dem blauen Flippertisch erreichen, den Radweg nur auf dem roten Tisch und die Safari Zone auf beiden. Alle diese Reiseziele liegen dabei in der 2. Gruppe der durch Reisen erreichbaren Gebiete. Das bedeutet, du musst (innerhalb eines einzigen Spiels) zuerst in Gebiet 1 schon drei Mal gereist sein, bevor du eine Gegend in Gebiet 2 erreichen kannst. Ob das dann allerdings der von dir gesuchte oder ein anderer Ort aus Gebiet 2 ist, entscheidet ein Zufallsgenerator. Es gibt also keine Garantie, wann du es zum gewünschten Ort schaffst – aber je häufiger und länger du spielst, umso besser sind deine Chancen.

Kerstin Steiner

LEIDER Auf den Gold/Silber-Modulen gibt's weder Mewtu noch Mew zu schnappen.

HERZLICHEN DANK

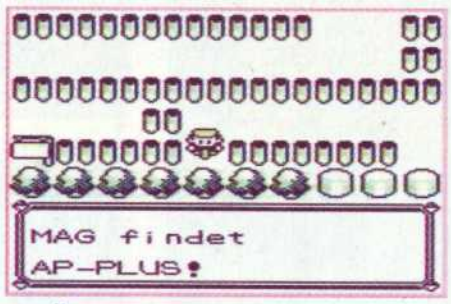
Albert Arlt - Janina Dorin - Holger Drosten - Jenny Gälicke - Martin Goebel - Dagmar Horsten - Paul Jedamcick - Moritz Knoll - Anja Knospe - Roland Koch - Hans Krasselts - Henrike Lehmann - Kevin Matysiak - Norbert Mertens - Jens Pauly - Horst Radenburg - Natalie Schwarz - Michael Thümel - Monika Wencke - Thorsten Winterberg

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!
➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an: COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon Zone, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
oder an: matthias.glaser@computec.de

TIPPS & TRICKS

Rote/Blaue Edition

Versteckes Kalzium/AP-Plus: Auf Route 13 findet ihr ein Schild, auf dem steht: „Tipps für Trainer. Schaue links neben dem Pfosten." Geht von dort 14 Schritte nach links, bis ein Zaun euch den Weg versperrt, von dort noch einen Schritt nach unten und drückt A: Ein verstecktes AP-Plus wechselt in euren Besitz (*Blaue Edition*: ein verstecktes Kalzium).



NÜTZLICH Auf Route 13 ist ein AP-Plus versteckt.

Herbert Aue

Versteckter Top-Beleber: Wenn man Fuchsania City über den Radweg verlässt und an der ersten Verzweigung ganz links weiterfährt, stößt man bald auf einen Trainer am Wegesrand. Stellt euch genau zwischen Trainer und Radweg und fahrt auf dem Grasstreifen anschließend sechs Schritte nach oben. Drückt A, und ein Top-Beleber wandert zu euren übrigen Items.

SINNVOLL Ein Top-Beleber mehr hilft in Kämpfen weiter.

Simon Protze

Verstecktes X-Spezial: In der Unterführung von Azuria City nach Orania City ist ein geheimes X-Spezial versteckt. Betretet die Unterführung von Orania City aus, geht im Tunnel von der Treppe aus zwei Schritte nach rechts und dann sechs nach oben. Drückt A – und ihr erhaltet ein verstecktes X-Spezial.

GEFUNDEN Sucht überall geheime Items für eure Pokémon.

Tobias Krasselts

Pokémon Snap

Pikachus Donnerschock:

Spielt ihr die Poké-Flöte neben Pikachu, setzt es Donnerschock ein. Besonders viele Punkte bringt das zusammen mit einer von Pikachus Spezial-Aktionen.

Paul Kastanack

Tanzendes Relaxo:

Wird Relaxo von einem Räucherball getroffen, schaut es kurz nach dem Werfer und ihr könnt einen guten Schnappschuss ergattern. Spielt ihr jetzt noch die Pokéflöte, tanzt Relaxo zu jeder Melodie andere Bewegungen.

Katja Twerchovskis

Mauzi ganz nah:

Spielt ihr die Pokéflöte, tanzt das Mauzi auf dem Hügel am Strand. Bewerft ihr die Taubsis, die ein anderes Mauzi jagen, mit Äpfeln und vertreibt sie so, tanzt auch dieses Mauzi für euch. Trefft ihr das Mauzi auf dem Hügel mit einem Apfel, schaut es grimmig zurück. Trefft ihr mit einem Räucherball, kippt Mauzi nach hinten und bleibt kurz bewusstlos liegen. Nun könnt ihr eine tolle Nahaufnahme machen.

Jo Däm

Pummeluff-Chor:

Im Höhlen-Areal werden Pummeluffs von insgesamt drei Smogons gejagt. Schafft ihr es, alle drei Smogons mit Räucherbällen zu verjagen, singt am Levelende ein Pummeluff-Trio für euch.

Anna Trapp

Winterzeit – Schlittenzeit! Wer einen Blick auf die Lesergalerie wirft, merkt sofort, dass offenbar selbst Pokémon Spaß an Schnee und Eis haben. Aber auch ohne Minusgrade, Mütze und Schal machen eure Bilder mal wieder einiges her. Wir wünschen euch jedenfalls schon mal einen guten Rutsch ins neue Jahr! Natürlich freuen wir uns weiterhin auf eure Kunstwerke. Aber Achtung: 1. Schickt keine Bilder größer als DIN A4. 2. Gebt Namen und Alter auf der Rückseite an. Und leider können wird keine Zeichnungen zurücksenden! Schickt eure Kunstwerke an:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

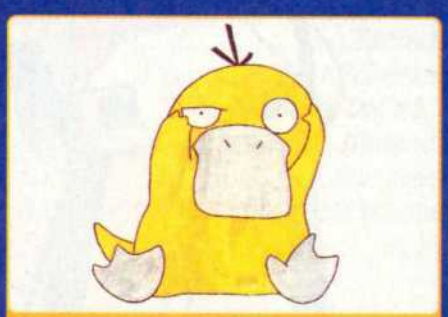
AMI-POKÉMON Dieses #250 Ho-Oh aus der USA-Gold-Edition stammt von Manuela Aicher (13).

IM SPRUNG Pikachu in Aktion wurde gekonnt von Marco Wenzlawski (15) zu Papier gebracht.

SKI HEIL Dieses erstklassige Schlittenmotiv mit Mauzi malte für euch Anna Göttler (14).

PLATSCH Trotz seiner Größe ganz schön stark ist dieses Schiggy von Christian Müller (11).

FEURIG Dieses lustige Glumanda setzte für euch Kevin Manigos (13) aus Heilbronn in Szene.



KOPFWEH? Ob das Enton aus der Feder von Martin Goebel aus Wernburg eine Aspirin braucht?

PSYCHO Daniela Stuber (15) aus Lüdenscheid ist bekennender Mew-Fan, wie man deutlich sieht.

LESER-GALERIE

DUELL Trifft man im Spiel auf Minaki (Japan-Name), geht's augenblicklich rund.

TURMHOCH In dem mittleren Gebäude bekommt man es mit vielen Pokémon zu tun.

HANDY Im Spiel könnt ihr per PokéGEAR so fix telefonieren wie in echt per Handy.

POKÉMON CRYSTAL

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.co.jp

Am 14. Dezember standen die japanischen Pokémaniacs wieder einmal zu Tausenden Schlange, um sich ihr ganz privates Modul der neuesten Pokémon-GBC-Edition zu sichern: Die Rede ist natürlich vom extra-spannenden Pokémon Crystal.

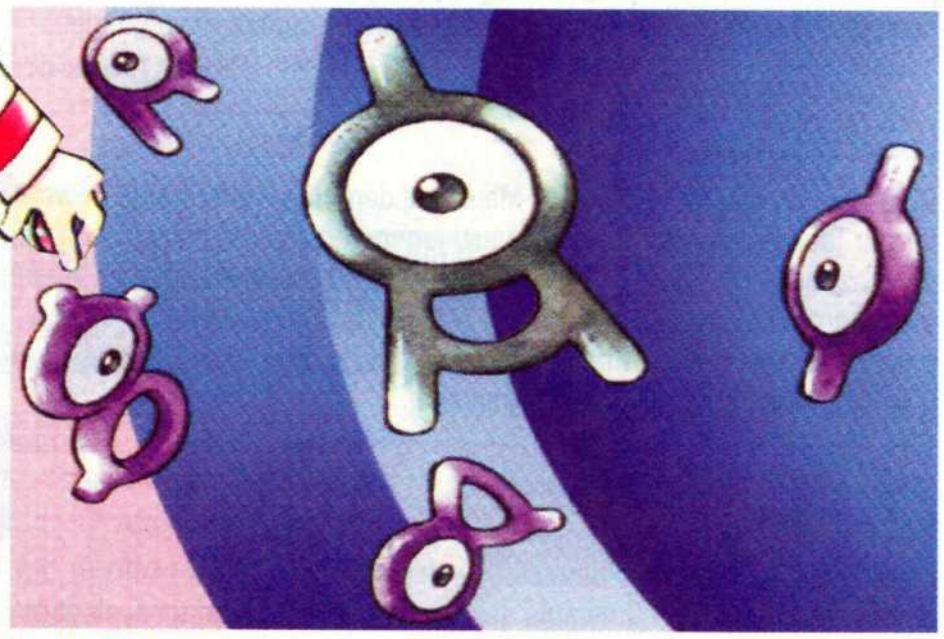
Während die tiefgreifendste Neuerung von *Pokémon Crystal* mit Sicherheit dessen Handy-Netz-Tauglichkeit ist (mittels eines speziellen Adapters, siehe Extrakasten), hat der Titel auch darüber hinaus mehr als genug Neuerungen und Veränderungen für die (japanischen) Fans zu bieten, selbst wenn diese bereits *Pokémon Gold* und *Silber* mehrfach durchgespielt haben! Denn anders als in *Gold/Silber*, wo die legendären Vogel-Pokémon Rugia (*Silber*) und Houhou (*Gold*, beides Japan-Namen) die Hauptrollen spielen, steht in *Crystal* nun das sagenumwobene Wasser-Pokémon Suikun (Japan-Name) im Handlungsmittelpunkt: #245 Suikun und seine beiden „Brüder" #243 Raikou und #244 Entei warten in *Crystal* versteinert im Keller eines ausgebrannten Turmes, bis der Spieler sie versehentlich wiederbelebt und alle drei flüchten. Kurz darauf trifft man auch schon auf einen neuen Trainer namens Mikani, der mit aller Kraft Suikun schnappen will und dadurch zum direkten Rivalen des Spielers wird. Große Handlungsteile von *Crystal* kreisen nun um die Suche nach Suikun, den neuen Gegner Mikani und den geheimen Zusammenhang zwischen Suikun, Raikou und Entei.

EMANZIPATION Jetzt können die Fans endlich wählen, ob sie als Trainer oder Trainerin spielen wollen.

Die Annon-Pokémon

Eine weitere tragende Handlungslinie von *Crystal* beschäftigt sich mit den mystischen Annon-Pokémon (Japan-Name), die im dritten Pokémon-Kinofilm eine wichtige Rolle spielen und auch in den *Gold/Silber-Editionen* vorkommen. Doch während

POKÉ-CENTER Im ersten Stock findet man bei Crystal die Zweispieler-Optionen.



MYSTISCH Die seltsamen #201 Annon-Pokémon (Japan-Name) existieren in 26 verschiedenen Formen wie die Buchstaben des ABC.

GEHEIMNISSE Die Ruinen von Alph stecken voller Rätsel rund um die Annon-Pokémon (Japan-Name). Spannung ist garantiert.

LEGENDÄR #244 Entei, #245 Suikun und #243 Raikou (v.l.).

HÖHLENFORSCHER In den Gewölben gibt's viele Duelle.

sowohl im Film als auch in *Gold/Silber* viele Fragen zu diesen seltsamen Kreaturen (die jeden beliebigen Gegenstand in Kristall verwandeln können) offen bleiben, sollen nun im neuen GBC-Titel sämtliche Geheimnisse der Annon eine Auflösung erfahren.

Emanzipation

Zu guter Letzt haben die japanischen Fans jetzt erstmals die freie Auswahl, ob sie das Abenteuer in der Rolle eines Trainers oder einer Trainerin bestreiten wollen: Je nach gewählter Figur verlaufen einige Duelle und Begegnungen nämlich anders und auch die Handlung entwickelt sich (leicht) unterschiedlich.

HELDIN Der Held des Spiels kann auch ein Mädchen sein.

Dass außerdem viele Pokémon in *Crystal* neue Attacken lernen, der Spieler sich nun besondere Baby-Pokémon züchten kann (wenn die Pokémon übers Handy-Netz getauscht werden) und massenhaft neue Kampfanimationen im Spiel auftauchen, macht den neuen Pokémon-Titel zumindest für die Japaner zum echten GBC-Hit.

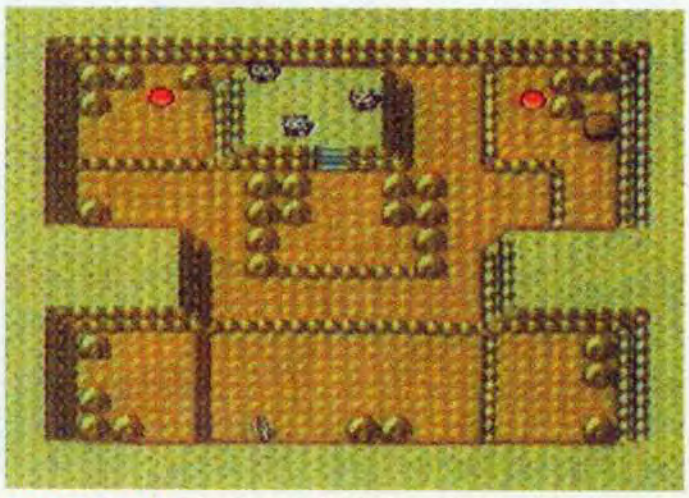
LOGO #245 Suikun (Japan-Name) verziert die Packung.

Leider ist derzeit noch völlig offen, ob das Spiel jemals in den USA oder Europa erscheinen wird. Hoffen wir das Beste!

Matthias Glaser

GEGNER Minaki (Japan-Name) ist ein echt harter Brocken.

GESCHNAPPT? Legendäre Pokémon sind schwer zu fangen, aber die Mühe lohnt in jedem Fall.



LAGEPLAN Die Draufsicht der Höhlen hilft bei der Orientierung, beim Schnappen aber leider kaum.

INFO

Telefoniert sie euch alle!

HALLO?! Mit dem Nintendo Mobile Adapter GB lässt sich der GBC kinderleicht an japanische Handys anschließen.

Natürlich bietet das frisch in Japan erschienene Pokémon Crystal im Vergleich zu den Gold/Silber-Editionen wieder etliche spielerische Neuerungen, aber die mit Sicherheit größte Innovation ist wohl die Handy-Netz-Tauglichkeit des neuesten Pokémon-Hits! Mit dem so genannten Mobile Adapter GB (der in Japan zeitgleich mit Pokémon Crystal auf den Markt kommen sollte und nun leider auf nächstes Jahr verschoben wurde) kann der GBC demnächst per Link-Kabel-Anschluss mit einem (japanischen) Handy verbunden und dadurch Pokémon-Daten direkt ins Funknetz übertragen werden: Während Fans sich bisher für Pokémon-Tausch und Duelle (per Link-Kabel) stets am selben Ort befinden mussten, sind dem neuen Datenübermittlungssystem bald keinerlei räumliche Grenzen mehr gesetzt! Trainerkämpfe sind dann absolut kein Problem mehr, auch wenn die Kontrahenten hunderte Kilometer auseinander wohnen. Aber der Mobile Adapter GB kann noch mehr: Erstens lassen sich nun mit dem GBC auch E-Mails verschicken und empfangen (was mindestens genauso komfortabel ist wie diese auf dem Handy direkt einzugeben), zweitens lassen sich sogar News oder Spielstände problemlos übertragen (entweder von Nintendo Japans Online-Service oder von einem anderen Spieler) und drittens können die japanischen Fans mit dem Mobile Adapter bald Nintendos so genannten „Evolution Service" direkt vom GBC aus anwählen (ein Daten-Pool für aktuelle Spiele-Infos, Highscores, Pokedex-Daten und so weiter). Einzig eine direkte Sprechverbindung per GBC ist dann immer noch nicht möglich. Aber wozu hat man schließlich ein Handy!

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Pokémon Crystal*
System: ..... *Game Boy Color*
Genre: ..... *Rollenspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *251 Pokémon*
Preis: ..... *3.800 Yen (ca. DM 80,-)*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Japanisch*
BRD-Veröffentlichung: .. *Nicht bekannt*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Der neueste japanische Pokémon-Titel bietet eine derartige Masse sinnvoller Ergänzungen, dass das Spiel, auch ohne die vorhandene Handy-Netz-Kompatibilität, die Großpackung Pokémon-Fun garantiert.

IMPORT *Einfach toll!*

▮ MACHER Christian Geltenpoth (2. von links), CEO der Computec Media AG, zeichnete höchstpersönlich das beste Spiel aus.

ETAINA DIE GEWINNER

Ein historischer Moment im Videospielzeitalter: Zum ersten Mal wurde mit dem ETAINA der „Oscar" für Video- und Computerspiele verliehen!

Die Filmindustrie hat ihren Oscar, unter den besten Musikinterpreten werden Grammys verliehen. Nun haben auch die besten Video- und Computerspiele eines Jahres endlich ihre Auszeichnung: den ETAINA (Electronic Entertainment Award)! Am 24. November wurde die Auszeichnung im Kino International in Berlin zum ersten Mal an herausragende Titel der Spieleindustrie verliehen. Die mehr als 500 geladenen Gäste aus ganz Europa fieberten der festlichen Verleihung aufgeregt entgegen: Für welche der jeweils fünf nominierten Spiele in den 16 Kategorien hatte sich die siebenköpfige Fachjury wohl entschieden? Bei der Wahl zum „Besten Spiel" stimmten neben der Jury auch mehr als 100.000 Leser aus ganz Europa ab.

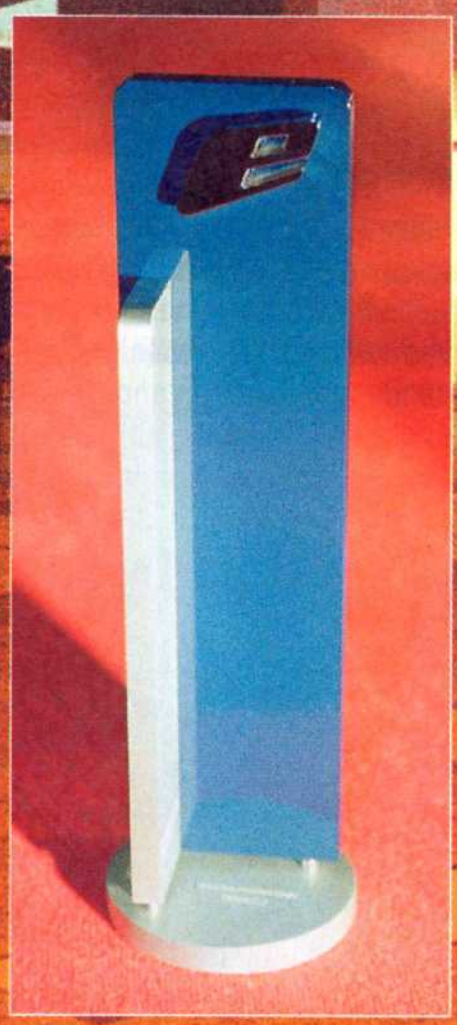
Power of Nintendo

Erfreulich: In zwei Kategorien konnten sich Spiele für das N64 bzw. den Game Boy gegen die hochkarätige Konkurrenz durchsetzen. *Perfect Dark* von Nintendo wurde zum besten Adventure gekürt. Das gelbe Vorzeige-Pokémon Pikachu konnte den ETAINA in der Kategorie „Bester Charakter" einheimsen. Die restlichen Awards teilten sich Spiele für die PlayStation, PlayStation 2, den PC und den Dreamcast. *Deus Ex* von Eidos räumte in den Kategorien „Bestes Action-Spiel" und „Bestes Spiel" ab, während *Dead or Alive 2* (PlayStation 2, DC) zum besten Kampfspiel gekürt wurde. *ISS Pro Evolution* von Konami gewann den ETAINA als bestes Sportspiel. Im Extrakasten findet ihr eine Übersicht über alle ausgezeichneten Titel.

Oscar-verdächtig

Nicht nur der schmucke Award selbst, auch die feierliche Präsentation brauchte sich nicht vor bereits etablierten Preisverleihungen zu verstecken. Die beiden

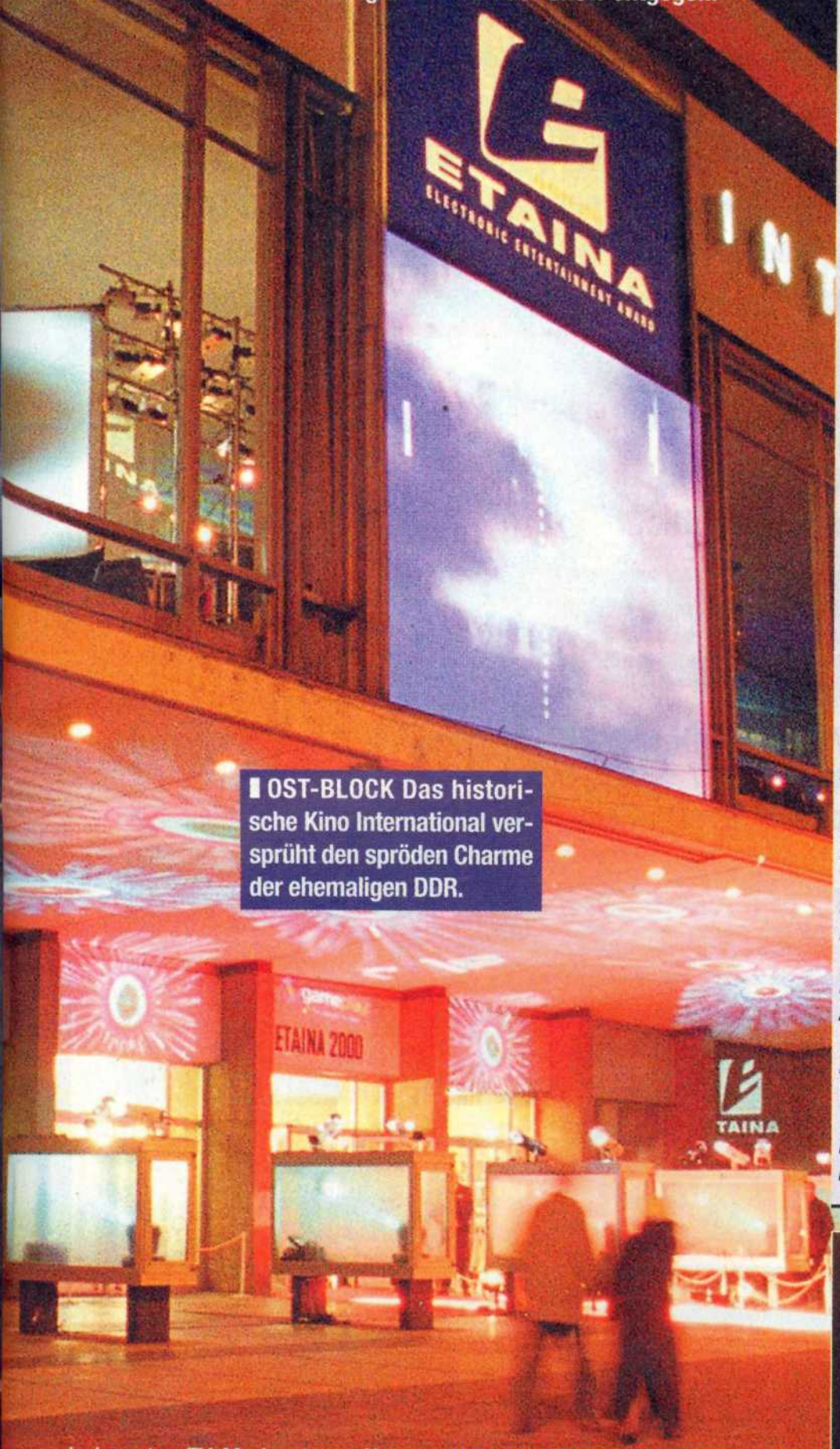
▮ WINNER Sichtlich stolz präsentierten alle Ausgezeichneten am Ende ihren ETAINA. Das begeisterte Publikum im Kinosaal feierte die glücklichen Preisträger mit frenetischem Applaus.



▮ BEGEHRT Der ETAINA stand im Mittelpunkt des Abends.

▮ KAPELLE Die Gruppe „Cultured Pearls“ heizte die Stimmung an.

▮ EMPFANG Die Gästeschar fiebert der Show entgegen.



▮ OST-BLOCK Das historische Kino International versprüht den spröden Charme der ehemaligen DDR.

INFO

Die Gewinner im Überblick

Es gab 16 Kategorien mit jeweils fünf Nominierungen. Der Kategorie „Bestes Spiel“ wurde natürlich besondere Beachtung geschenkt und die Verleihung dieses Preises erfolgte erwartungsgemäß zum Schluss. Nachfolgend präsentieren wir euch die ETAINA-Gewinner des Jahres 2000 in allen Kategorien.

Titel	System	Hersteller	Entwickler
Bestes Action-Spiel			
Deus Ex	PC	Eidos	Ion Storm
Bestes Adventure			
Perfect Dark	N64	Nintendo	Rareware
Bester Charakter			
Pikachu (Pokémon)	GBC	Nintendo	GAME FREAK
Bestes Kampfspiel			
Dead or Alive 2	PS2/DC	Tecmo	Tecmo
Bester Soundtrack			
Gran Turismo 2	PS	Sony	Polyphony Digital
Beste Grafik			
Heavy Metal F.A.K.K. 2	PC	Take 2	Ritual Ent.
Bestes Online-Spiel			
Everquest	PC	Ubi Soft	Verant/Sony
Bestes Rennspiel			
Colin McRae Rally 2.0	PC/PS	Codemasters	Codemasters
Bestes Rollenspiel			
Diablo 2	PC	Havas Interact.	Blizzard Ent.
Beste Simulation			
Gunship!	PC	Hasbro	MicroProse
Beste Soundeffekte			
Resident Evil Code: Veronica	DC	Eidos/ Capcom	Capcom
Bestes Sportspiel			
ISS Pro Evolution	PS	Konami	Konami
Beste Story			
Final Fantasy VIII	PS	Square Europe	Square
Bestes Strategiespiel			
Age of Kings	PC	Microsoft	Ensemble Studios
Innovativstes Design			
The Sims	PC	Electronic Arts	Maxis
Bestes Spiel			
Deus Ex	PC	Eidos	ION Storm

▮ GIRLIE Die attraktive VIVA-Moderatorin Nova Meierhenrich führte charmant durch den Abend und moderierte mit Witz.

bekannten TV-Moderatoren Nova Meierhenrich (VIVA) und Scott Mills (BBC1) führten mit viel Witz und einer gehörigen Portion Charme durch den Gala-Abend. Die die jeweilige Kategorie ankündigenden, witzigen Kurzfilme sorgten für viele Lacher beim illustren Publikum. Kurze Einspieler stellten die nominierten Titel kurz vor, bevor der spannende Augenblick kam, in dem der Umschlag mit dem glücklichen Gewinner geöffnet wurde.

Nach der Zeremonie konnte sich die Branchenprominenz bei einer zünftigen Party entspannen. Dabei sorgte die deutsche Soulband „Cultured Pearls“ mit einem tollen Liveauftritt für ausgelassene Stimmung auf dem Tanzparkett. Insgesamt eine mehr als gelungene Veranstaltung, die der ständig wachsenden Bedeutung des Video- und Computerspielemarktes in einem würdigen Rahmen Rechnung trägt.

Jens Quentin

JAHRES-GE

Im neuen Jahr warten großartige Gewinne!

Nachdem kürzlich erst der Weihnachtsmann seinen Sack aufgemacht hat, um euch mit (hoffentlich) jeder Menge Geschenken zu überschütten, will sich die N-Zone natürlich nicht lumpen lassen. Pünktlich zum Beginn des neuen Jahres präsentieren wir euch unser großes Jahres-Gewinnspiel, in dem wir zahlreiche Preise für eure N64-Konsole und den Game Boy Color springen lassen! In Zusammenarbeit mit den Firmen Nintendo, Interact, NBG Multimedia, THQ, Ubi Soft, Blaze und Koch Records verlost die N-Zone folgende geniale Gewinne:

Nintendo®

Herzstück unserer Verlosung bildet eine streng limitierte Sammelbox des Superhits *Zelda: Majora's Mask*. Die schicke Schmuckbox ist nicht im Handel erhältlich!

Die edle Box enthält:
1 Cartridge *Zelda: Majora's Mask*
1 Soundtrack-CD zu *Zelda: Majora's Mask*
1 Motiv-Armbanduhr (Majora's Mystic Clock-Town-Watch)
1 T-Shirt mit Zelda-Motiv (Majora's Magic Robe)
2 Ansteck-Pins (1 Eternal Power Badge + 1 Badge Of Braveness)
1 Poster von *Zelda: Majora's Mask* (Mysterious Wallpaper)
2 Aufkleber von *Zelda: Majora's Mask* (Mask Of The Chosen)

Außerdem verlosen wir:
3x *Zelda: Majora's Mask*
5x Soundtrack-CD *Zelda: Majora's Mask*
10x je einen Ansteck-Pin *Zelda: Majora's Mask*

MITMACHEN Für Freunde von Link lohnt sich die Teilnahme auf jeden Fall.

SUPERHIT Ihr könnt 3x das N64-Spiel Zelda: Majora's Mask gewinnen.

SCHLAGER Den schmissigen Soundtrack zu Zelda: Majora's Mask gibt es 5x zu gewinnen.

STICKER Von diesem schmucken Pin verlosen wir 10 Exemplare.

RARITÄT Die streng limitierte Schmuck-Box ist der Traum eines jeden Zelda-Fans.

WINNSPIEL

BLAZE®

NÜTZLICH Damit fällt das Schummeln leichter.

Die Firma Blaze stellte freundlicherweise folgende Preise zur Verfügung: 5x XPLODER für den Game Boy Color

Die Firma Interact stellt freundlicherweise zur Verfügung:

3x Shock 'n' Rock SL-5930
3x Earphones SL-5905PE
3x Game Case SL-5901
3x Worm Light SL-5925
3x Travel Pack SV-923

KOMFORTABEL Den nützlichen Shock 'n' Rock gibt es 3x zu gewinnen.

ERLEUCHTUNG Das witzige Worm Light spendet Licht.

INTERACT
www.interact-europe.com

SICHER In dem schmucken Travel Pack sind eure Spiele sicher aufgehoben.

LÄRMSCHUTZ Mit den Kopfhörern habt ihr auch unterwegs stets eure Ruhe.

KOCH records

Die Firma Koch Records stellte freundlicherweise folgende Gewinne:

10x Soundtrack zum Film *Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen*

MUSIK Wir verlosen 10 Exemplare der CD.

NBG MULTIMEDIA

TRAVEL PACK Die Tasche enthält Lichtlupe, Joystick, AC-Adapter, Lautsprecher und Link-Kabel.

Die Firma NBG Multimedia stellte freundlicherweise folgende Gewinne:

1x Mad Catz Travel Pack
1x Bone Light für den GBC
2x Link-Kabel für den Game Boy Color

Die Firma THQ stellte freundlicherweise folgende Preise zur Verfügung:

5x *Power Rangers Lightspeed Rescue* für das N64
5x *Buffy the Vampire Slayer* für den GBC
5x *Chicken Run* für den Game Boy Color
5x *Micro Machines V3* für den Game Boy Color

SPIELE-FLUT Jeweils 5x verlosen wir diese Titel von THQ.

THQ™

Ubi Soft ENTERTAINMENT

GUTE MISCHUNG Bei den Games ist für jeden etwas dabei.

Die Firma Ubi Soft hat freundlicherweise folgende Preise zur Verfügung gestellt:

5x *Donald Duck Quack Attack* für den Game Boy Color
5x *Rainbow Six* für den Game Boy Color
5x *Disneys Dinosaurier* für den Game Boy Color
5x *Aladdin* für den Game Boy Color

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

Wie viele N-Zone-Hit-Prädikate wurden in der N-Zone 01/2001 vergeben?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 0858 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Jahresgewinnspiel, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 31.01.2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Nintendo, Interact, NBG Multimedia, THQ, Ubi Soft, Blaze und Koch Records sowie der COMPUTEC MEDIA AG und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

NAHKAMPF-ACTION Mit dem Schwert richtet ihr mehr Schaden an und schleudert Projektile postwendend zum Absender zurück!

STIMMUNGSVOLL Die Hintergründe sind teilweise ziemlich atmosphärisch geraten und lassen die Bosskämpfe eindrucksvoll wirken.

SIN AND PUNISHMENT

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-2 Spieler
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Action-Fans mit einem Nintendo 64 haben allen Grund zum Feiern: Sin and Punishment ist ein neuer Knaller von den Baller-Profis Treasure!

Nintendo selbst veröffentlicht das neue Action-Feuerwerk von den Entwicklern, die schon seinerzeit auf dem SNES (damals noch unter Konami) mit *Axelay* beweisen konnten, dass sie zu den Besten im Shoot-'em-Up-Bereich zählen – Treasure! Und auch *Sin and Punishment* zeigt sofort, dass die Jungs in Sachen Spieldesign und Technik nichts verlernt haben. Ihr steht auf der Seite einer Rebellengruppe, die bei einem Konflikt zwischen dem Militär und den Rufians, von Menschen gezüchteten genetischen Mutationen, zwischen die Fronten gerät – die sich daraus entwickelnde spannende Story würde schon alleine zum Durchspielen motivieren, was angesichts des gelungenen Gameplays ein willkommener Pluspunkt ist. Spielerisch erinnert *Sin and Punishment* ein wenig an Segas Spielhallen-Klassiker *Space Harrier*: Ihr folgt einem vorgegebenen Weg durch die Levels und könnt euch nur innerhalb dieses Bereiches bewegen, nicht jedoch die Laufrichtung bestimmen. Durch seitliches Ausweichen, Rollen oder einen Doppelsprung weicht ihr gegnerischen Projektilen und sonstigen Hindernissen aus und lasst gleichzeitig eure Feuerwaffe sprechen – mit dem Analog-Stick kontrolliert ihr ein Steuerkreuz, zusätzlich kann ein Lock-On-Modus als Zielhilfe eingeschaltet wird. Nicht zu unterschätzen ist eure zweite Waffe, eine Art Lichtschwert – damit könnt ihr nicht nur nahe Gegner bedeutend schneller abservieren, sondern je nach Fall auch Geschosse direkt zum Absender zurückschicken, was gerade bei Endgegnerkämpfen äußerst praktisch ist. In einem Trainingsmodus könnt ihr den Einsatz der beiden Waffensysteme üben, ansonsten werden leider keine zusätzlichen Waffen-Extras geboten.

Kurz, aber heftig!

Doch wenn bei *Sin and Punishment* etwas negativ auffällt, dann eher der geringe Umfang als das einfache Waffensystem. Angesichts des rasanten Spielablaufs und der mit Grafikeffekten und unzähligen Gegnern nur so voll gepackten Levels ist beides aber

ERSTAUNLICH VERSTÄNDLICH Die Sprachausgabe ist Englisch!

BITTE LÄCHELN! Die Nahaufnahme zeigt, dass die Polygon-Figuren solide modelliert sind.

BRANDHEISS Auf ansehnliche Explosionen haben die Entwickler besonderen Wert gelegt.

EINER NACH DEM ANDEREN Überlegtes Feuern lohnt sich!

HOCHEXPLOSIV Die zahlreichen Zwischengegner sind oft harte Brocken und nach dem Kampf für manch spektakulären Abgang gut.

GRAFISCHES FEUERWERK Sin and Punishment bietet optische Schmankerl wie diese Energiestrahl-Effekte am laufenden Band!

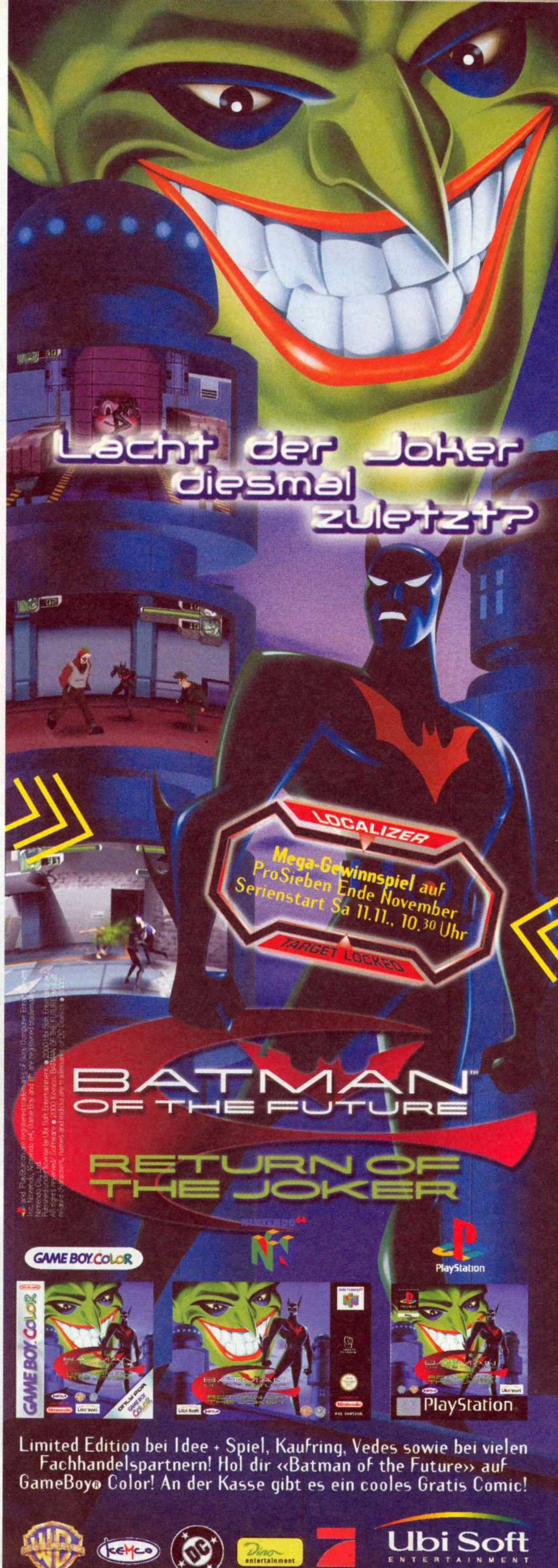
locker zu verschmerzen, denn langweilig wird es bei Treasures Knaller so schnell bestimmt nicht. Schon alleine die Tatsache, dass fast an jeder Ecke ein neuer Zwischen- oder Endgegner lauert, der nur mit bestimmten Taktiken besiegt werden kann, lässt die Ballerorgie nicht zum stupiden Fadenkreuz-Spiel werden. Zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich teilweise merklich im Leveldesign unterscheiden, und ein ausgefeiltes Punktesystem, das überlegtes Ballern belohnt, sorgen für zusätzliche Motivation. Ein seltsames Feature ist der Modus für zwei Spieler gleichzeitig: Anstatt abwechselnd oder im Splitscreen zu spielen, teilen sich die beiden Spieler hier einfach die Aufgaben – einer übernimmt das Springen und Ausweichen, der andere steuert das Fadenkreuz und feuert. Das ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber immerhin besser als nichts. Nicht nur die eingebaute Batterie zeigt, dass Nintendo bei dem Spiel nicht gespart hat: Satte 256 MBit ist das Modul groß, was vor allem an der umfangreichen Sprachausgabe liegt. Witzigerweise bietet schon der Japan-Import englische Dialoge, so dass Import-Fans problemlos der Handlung folgen können. Ob und wann das Spiel in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest – wir halten euch aber auf dem Laufenden!

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Sin and Punishment
System:.....Nintendo 64
Genre: .....Action
Spieler: 1-2
Save Game: .....Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels:.....3 Welten
Preis: .....ca. DM 130,-
Hersteller:.....Nintendo
Sprache: ....Engl. Sprache, jap. Texte
Schwierigkeitsgrad:.....2 Stufen
Veröffentlichung:.....Nicht bekannt
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Ein durchdachtes, flottes Gameplay und gelungene Technik machen Sin and Punishment zu einem der besten Ballerspiele für das N64.

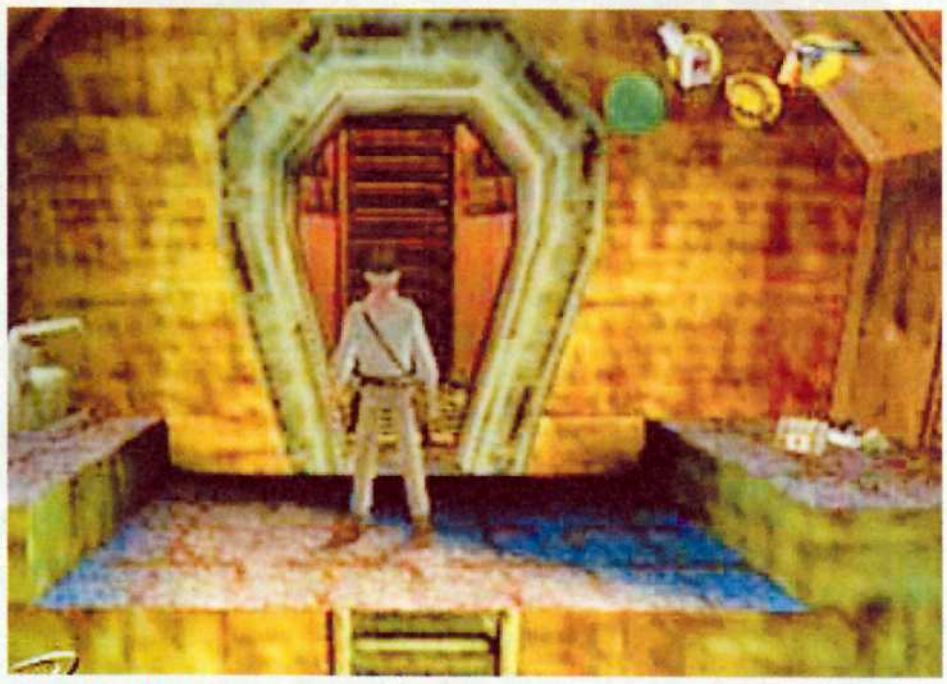


INDIANA JONES
UND DER TURM VON BABEL

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

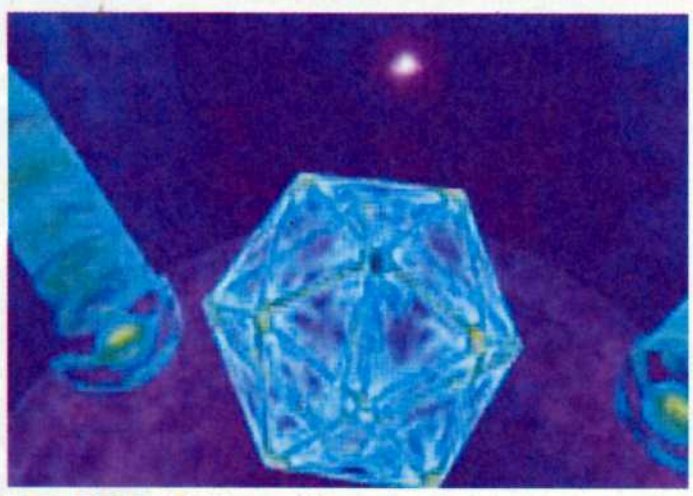
Anders als der PC-Titel selben Namens, der gleich in mehreren spielrelevanten Bereichen nur wenig überzeugte, kommt mit der runderneuerten N64-Variante bald ein durchweg gelungenes Action-Adventure auf Konsolen-Gamer zu, das keine Wünsche offen lässt.

GLUTHITZE Tödliche, unterirdische Lava-Seen treiben auch dem abgebrühtesten Forscher bald den Schweiß auf die Stirn.



GEFAHR? Hinter jedem Portal können Gegner lauern, doch das Medipack auf dem Absatz rechts im Bild hilft Indy sicher weiter.

FACKEL Flirrende Lichteffekte und transparente Rauchschwaden sorgen für grafische Qualität.



GEFANGEN! Unter Wasser in einer Gitterblase eingesperrt zu sein ist sicher kein gutes Gefühl.

Gleich vom Start weg geht *Indiana Jones und der Turm von Babel* auf dem N64 in die Vollen: Dr. Jones erhält CIA-Informationen, dass der sowjetische Wissenschaftler Volodnikov und die Rote Armee nach dem legendären Turm von Babel suchen. Dort soll eine mysteriöse Maschine existieren, mit deren Hilfe man ein Dimensionstor in eine andere Welt öffnen kann. Natürlich will Indy dieses Höllengerät den Russen nicht kampflos überlassen, und so beginnt eine actiongeladene Abenteuerreise durch 17 Einzelkapitel rund um den Globus, bei der ihr die überall verstreuten Maschinenteile wiederfinden müsst. In der Third-Person-Perspektive löst ihr dabei als Indiana Jones knifflige Rätsel in verzweigten Labyrinthen und kämpft gegen die Rote Armee, bösartige Fleischfresser, Roboter, Monster oder gegen Indys besondere „Lieblinge" (Igitt!), Schlangen! Zum Glück habt ihr dabei neben Peitsche und Revolver auch Maschinenpistolen, Granaten, Bazookas und ein ganzes Arsenal weiterer Gerätschaften zur Verfügung, um eure Gegner in Schach zu halten. Während die PC-Version des Titels übrigens durch eine sehr ungenaue Bewegungs- und Kampfsteuerung negativ auffällt, sind solche Defizite im optimal auf das N64 angepassten Nachfolger komplett behoben (man kann beispielsweise, wie beim neuesten *Zelda*-Titel auch, per Z-Trigger eine Automatik-Zielfunktion aktivieren), was deutlich den Spielspaß fördert. Auch grafisch wartet das Spiel mit exzellenten Licht- und Transparenzeffekten sowie flüssigen Animationen und extrasoften Oberflächentexturen auf, die denen auf dem PC in nichts nachstehen und spätestens dem fertigen N64-Titel echtes Hit-Potenzial verpassen dürften.

TUNNELBLICK Die Tempelgänge sind mit Fallen gespickt.

SCHNEEMANN Die Story spielt in verschiedensten Szenarien.

Matthias Glaser

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Indiana Jones und der Turm von Babel*
System: ..... *Nintendo 64*
Genre: ..... *Action-Adventure*
Spieler: *1*
Save Game: ..... *Controller-Pak*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *N. b.*
Expansion-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Levels: ..... *17 Kapitel*
Preis: ..... *Ca. DM 120,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Deutsch*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Veröffentlichung: *2001*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Optisch ein echtes Highlight und mit 17 weitläufigen Levels äußerst abwechslungsreich, verspricht das Action-Adventure massenhaft typische Indiana-Jones-Atmosphäre für „Konsolen-Forscher" und Hobby-Archäologen.

LICHTERKETTE Magie ist ein elementarer Bestandteil des gruseligen Abenteuers.

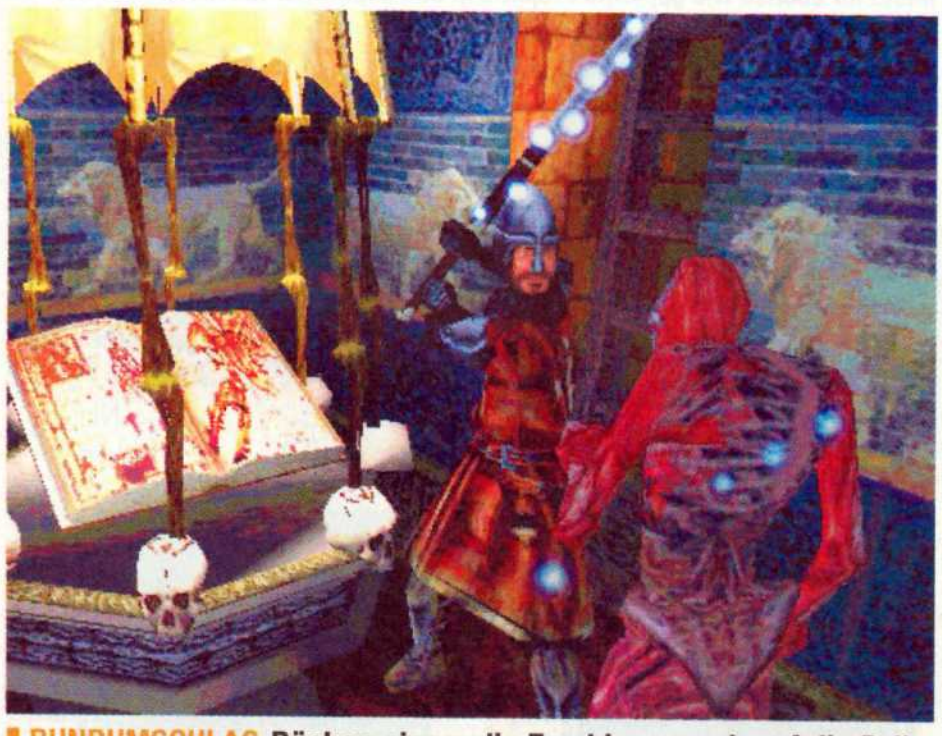
ABGEMAGERT Der propagierte Schlankheitswahn treibt mitunter seltsame Blüten.

ABWÄRTS Die Katakomben des Gemäuers beherbergen ein grausames Geheimnis.

ETERNAL DARKNESS

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Eine bedrückende Backgroundstory in grafisch beeindruckender Präsentation wird N64-Fans Anfang nächsten Jahres garantiert Schauer über den Rücken treiben. Lest auf dieser Seite, welche grausigen Ereignisse euch bei einem der N64-Highlights des Jahres 2001 erwarten.



RUNDUMSCHLAG Rücken einem die Zombies zu nah auf die Pelle, hilft nur der beherzte Einsatz des mächtigen Zweihänders.

Eigentlich wollten die Entwickler der Edelschmiede Silicon Knights den mit Spannung erwarteten Horrorschocker schon Ende 2000 veröffentlichen. Nun hat man sich noch einmal Zeit genommen, um dem Titel den letzten Feinschliff zu verpassen. Vor allem bei den Auseinandersetzungen mit den unheimlichen Gegnern haben die Macher größten Wert auf eine Optimierung des Gameplays gelegt, so dass die Kämpfe mit Waffen oder Magie bestmöglich dargestellt werden. Eine entscheidende Rolle kommt dem so genannten Sanity Meter zu, das den Geisteszustand eurer Spielfigur widerspiegelt. So kann einem der vermehrte Einsatz von Magie oder körperlicher Gewalt im wahrsten Sinne zu Kopf steigen, was ein frühzeitiges Ableben zur Folge hat. Bei eurem Kampf gegen geheimnisvolle, außerirdische Mächte reist ihr durch verschiedene Zeitalter. Während ihr die Aliens im finsteren Mittelalter mit einem Morgenstern oder einem von über 120 verschiedenen Zaubersprüchen bekämpft, nehmt ihr die monströsen Kreaturen in der Gegenwart mit einem Scharfschützengewehr ins Visier. Insgesamt schlüpft ihr in die Rolle von mehr als zehn unterschiedlichen Figuren, um es mit der Brut des Bösen aufzunehmen. Habt ihr einen der in einer detailreichen Third-Person-Perspektive dargestellten Kämpfe für euch entschieden, wird die finstere Story in aufwendigen Cutszenen vorangetrieben. Grafisch darf man sich auf atmosphärisch ausgeleuchtete 3D-Umgebungen inklusive beweglicher Kamera freuen.

Jens Quentin

TOTES TRIO Gelungene Lichteffekte und zahlreiche, grausige Gestalten sorgen für Gänsehaut.

ANHÄNGLICH Die gefräßigen Gesellen können hinter jeder Ecke auf die Protagonisten lauern.

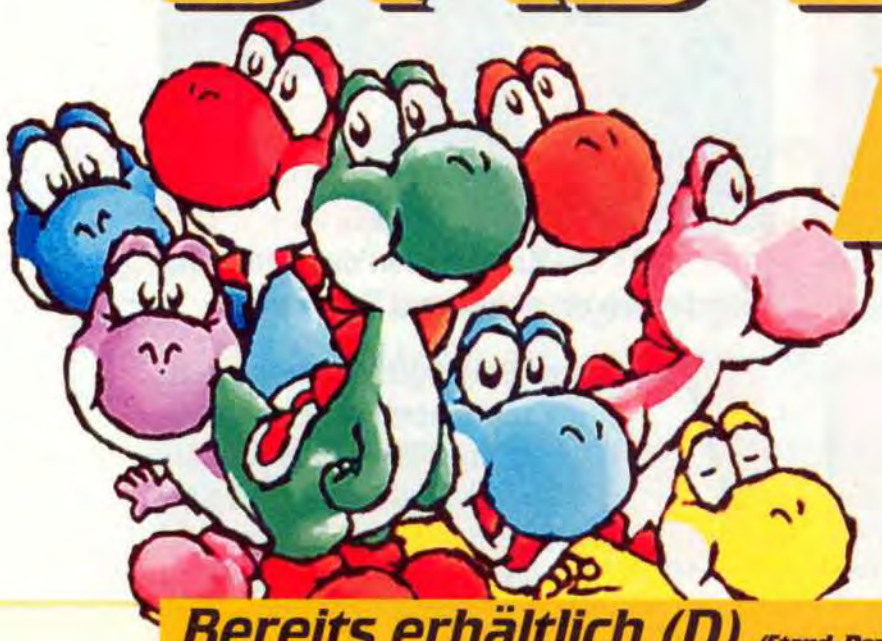
ERSTER EINDRUCK

Titel:	Eternal Darkness
System:	Nintendo 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	Entfällt
Preis:	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Ansteigend
Veröffentlichung:	1. Quartal
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Grafisch opulenter Horrorthriller mit Schockeffekten und interessanten Gameplay-Ideen. Definitiv nichts für schwache Nerven!

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 04.12.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele. Statt der Rubrik „Nur über Import" findet ihr ab dieser Ausgabe eine Übersicht über geplante Spiele für den Gamecube und den Game Boy Advance. Dabei handelt es sich zum größten Teil noch um Arbeitstitel.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Dezember)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	—
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	5/00	80%
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	4/00	50%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	11/99	68%
Supercross 2000	Rennspiel	EA	1/00	81%
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	3/00	80%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally2	Rennspiel	Mitsui	2/00	79%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
San Francisco Rush 2049	**Rennspiel**	**Midway**	**10/00**	**73%**
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mickey's Speedway USA	**Rennspiel**	**Nintendo**	**12/00**	**87%**
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump & Run				
Banjo-Kazooie	Jump & Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump & Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump & Run	Nintendo	10/98	83%
Bug's Life	Jump & Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Castlevania 2	Jump & Run	Konami	2/00	83%
Chameleon Twist	Jump & Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump & Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Earthworm Jim 3D	Jump & Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump & Run	GT Interactive	10/98	79%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

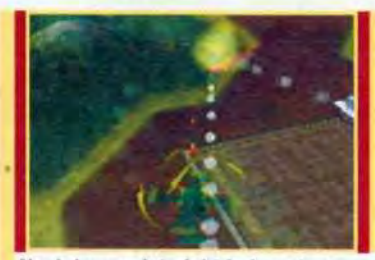
Die Veröffentlichung hat sich verschoben, nun soll der Titel im April erscheinen.

Titel: . . . . .Aidyn Chronicles: The First Mage
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . Ende April 2001

Action-Adventure

Bei diesem ungewöhnlichen Spielerlebnis wird Konversation groß geschrieben.

Titel: . . . . . .Animal Forest
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt



Action

Noch immer ist nicht bekannt, wann die Kampflugzeuge im Formationsflug starten.

Titel: . .Army Men: Air Combat
Hersteller: 3DO
Release (D) . . . . . .Nicht bekannt

Action

In den USA ist die Serie um die heldenhafte Plastikarmee sehr beliebt.

Titel: . . .Army Men: Sarge's Heroes 2
Hersteller: 3DO
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Jump & Run

In dieser Ausgabe erwartet euch ein Import-Test des tollen Rare-Knüllers!

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . .1. Quartal 2001

Action

In der nächsten Ausgabe erfolgt endlich der Test des flatterhaften Action-Adventures.

Titel: . . . .Batman of the Future – Return of the Joker
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . .Ende Januar 2001

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action

Noch immer gibt es kein Veröffentlichungsdatum zum explosiven Spielvergnügen.

Titel: .Bomberman 64: 2nd Attack

Hersteller: . . . . . .Hudson Soft
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Wer virtuell gerne zwischen Rummelbuden schlendert, sollte sich den Titel vormerken.

Titel: . . . . . .Carnivale

Hersteller: . .Vatical Entertainment
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump & Run

Was für ein schlechtes Benehmen! Conker spuckt noch immer kein Datum aus.

Titel: . . .Conker's Bad Fur Day

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Ob und wann die Mechroboter sich auch in Deutschland balgen, ist ungewiss.

Titel: . . . . . .Custom Robo V2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D) . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Der Erscheinungstermin ist genauso unbekannt wie der Grund des Sauriersterbens.

Titel: . . . . . .Dinosaur Planet

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Strategie

Statt auf fernen Planeten finden die Metzeleien bei Echo Delta unter Wasser statt.

Titel: . . . . . .Echo Delta

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Wir informieren euch in dieser Ausgabe mit neuen Bildern über den Schocker.

Titel: . . . . . .Eternal Darkness

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . .1. Quartal 2001

Rennspiel

Motorradfans können demnächst die Pisten dieser Erde unsicher machen.

Titel: . . . . . .Excitebike 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . .1. Quartal 2001

Simulation

Matthias Glaser hat ein ernstes Wörtchen mit dem gelben Pokémon gewechselt.

Titel: . . . . . .Hey You, Pikachu!

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Im Angespielt-Teil findet ihr einen Bericht zum Abenteuer des Archäologen.

Titel: . . . . . .Indiana Jones und der Turm von Babel

Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Jump & Run

Anfang des Jahres rollt der Protagonist auch in Deutschland über den Bildschirm.

Titel: . . . . . .Kirby 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . .1. Quartal 2001

Action

So ein Mist! Der Beginn der Party wurde vorerst auf unbekannte Zeit verschoben.

Titel: . . . . . .Mario Party 3

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 26)

Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump & Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump & Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump & Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump & Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	Jump & Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump & Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump & Run	Infogrames	11/98	79%
Tarzan	Jump & Run	Activision	5/00	81%
Taz Express	Jump & Run	Infogrames	7/00	76%
Tonic Trouble	Jump & Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	Jump & Run	Activision	1/00	89%
Yoshi's Story	Jump & Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Zelda: Majora's Mask	**RPG**	**Nintendo**	**12/00**	**96%**
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	3/00	85%
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	3/00	69%
Battle Tanx: Global Assault	Action	3DO	3/00	72%
Battle Zone – Black Dogs	Action	Crave	5/00	54%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Blues Brothers 2000	Action	Virgin	8/00	79%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Daikatana	3D-Action	Mitsui	4/00	80%
Daffy Duck	Action	Infogrames	11/00	77%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Interactive	—	—
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hercules	Action	Titus	8/00	78%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Mario Party 2	Action	Nintendo	10/00	83%
Nuclear Strike 64	Action	THQ	2/00	69%
Pokémon Snap	Fotosafari	Nintendo	9/00	95%
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rat Attack	Action	Mindscape	5/00	60%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Turok 3: Shad. of Oblivion	Action	Acclaim	9/00	88%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	2/00	87%
WinBack	Action	Virgin	4/00	85%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%
Basketball				
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	5/00	70%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Baskteball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 27)

WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	1/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Int. Track&Field S. Games	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Mario Tennis 64	**Tennis**	**Nintendo**	**11/00**	**92%**
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	Golf	Infogrames	3/00	48%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Erscheint 2000 in Deutschland

Dezember				
Donald Duck Quack Att.	**Action**	**Ubi Soft**	**81%**	**7. Dezember**
F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	85%	Dezember
Power Rangers L. Rescue	**Action-Adventure**	**THQ**	**62%**	**8. Dezember**
The World Is Not Enough	3D-Action	Electronic Arts	92%	7. Dezember
Tom & Jerry in F. of Fury	**Beat 'em Up**	**Ubi Soft**	**72%**	**7. Dezember**
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	90%	8. Dezember
Januar 2001				
Batman Of The Future	**Action**	**Ubi Soft**	**—**	**Ende Januar**
Februar 2001				
Winnie Puuh – Tiggers H.	**Action**	**Ubi Soft**	**78%**	**Anfang Februar**
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Aidyn Chronicles: First M.	**RPG**	**THQ**	**—**	**Ende April 2001**
Banjo-Tooie	Jump & Run	Nintendo	89%	1. Quartal 2001
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	1. Quartal 2001
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	86%	1. Quartal 2001
Kirby 64	Jump & Run	Nintendo	80%	1. Quartal 2001
Scooby-Doo Classic C. C.	Action-Adventure	THQ	—	Ende März 2001
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	1. Quartal 2001

Angekündigte Titel ohne Termin			
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	nicht bekannt
Army Men: Sa. Heroes 2	Action	3DO	nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	nicht bekannt
Carnivale	Action	Vatical Entertainment	nicht bekannt
Conker's Bad Fur Day	Jump & Run	Nintendo	nicht bekannt
Custom Robo V2	Action	Nintendo	nicht bekannt
DDR: Disney's W. D. M.	Action	Konami	nicht bekannt
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	nicht bekannt
Echo Delta	Action	Nintendo	nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	nicht bekannt
Hey you, Pikachu!	Simulation	Nintendo	nicht bekannt
Indiana Jones u. d. T. v. B.	Action-Adventure	LucasArts	nicht bekannt
Mario Party 3	**Action**	**Nintendo**	**nicht bekannt**
Mega Man 64	Action	Capcom	nicht bekannt
Ogre Battle 64	RPG	Atlus	nicht bekannt
Paper Mario	RPG	Nintendo	nicht bekannt
Pokémon Puzzle Attack	Denkspiel	Nintendo	nicht bekannt
Polaris SnoCross	Snowboarding	Vatical Entertainment	nicht bekannt
Roswell Conspiracies	Action-Adventure	Red Storm Ent.	nicht bekannt
Sea-Doo HydroCross	Rennspiel	Vatical Entertainment	nicht bekannt
Sin and Punishment	Action	Nintendo	nicht bekannt
Star Wars Ep I: B. f. Naboo	Action	Nintendo	nicht bekannt
Stunt Racer 3000	Rennspiel	Midway	nicht bekannt

Action

In Japan ist der Veteran der Videospiele unter dem Namen Rockman bekannt.

Titel: .....Mega Man 64
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

RPG

RPG-Fan Michael Pruchnicki hat für euch die Eisenkeule geschwungen.

Titel: .....Ogre Battle 64: Person Of Lordly Caliber
Hersteller: .....Atlus
Release (D): .....Nicht bekannt

RPG

Wann Mario im 2D-Gewand über den Bildschirm flimmert, ist weiter unbekannt.

Titel: .....Paper Mario
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Denkspiel

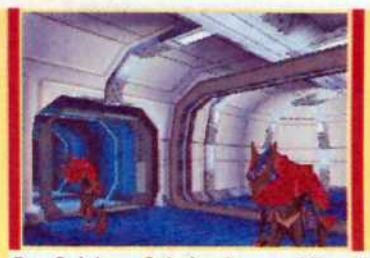
Der Tetris-Klon mit Pokémon-Bonus wird in Deutschland sicherlich gut ankommen.

Titel: .Pokémon Puzzle Attack
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Ation

Albrecht Ott hat den kunterbunten Titel für jüngere Spieler intensiv gespielt.

Titel: .....Power Rangers Lightspeed Rescue
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....8. Dezember



Action

Das Spiel um Geheimnisse und Verschwörungen lässt weiter auf sich warten.

Titel: ..Roswell Conspiracies: Aliens, Myth & Legends
Hersteller: .Red Storm Entertainment
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

In der nächsten Ausgabe stellen wir euch den spaßigen Titel näher vor.

Titel: .....Scooby-Doo Classic Creep Capers
Hersteller: .....THQ
Release (D): ....Ende März 2001

Action

Michael präsentiert euch in dieser Ausgabe Infos zum kommenden Actionfeuerwerk.

Titel: ..Sin and Punishment: Successor of the Earth
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Strategie

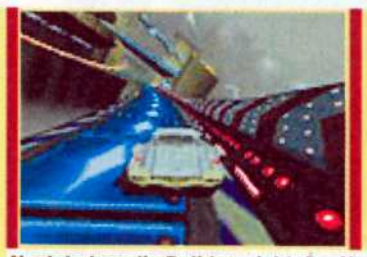
Strategiefans bekommen demnächst mal wieder Nachschub für ihre N64-Konsole.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ....1. Quartal 2001

Action

Es wird wohl noch eine Weile dauern, bis sich die Krieger in die Lüfte erheben.

Titel: .....Star Wars Episode I: Battle for Naboo
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt



Rennspiel

Noch haben die Boliden nicht den Kurs in Richtung Deutschland eingeschlagen.

Titel: .....Stunt Racer 64
Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Matthias hat sich in dieser Ausgabe auf die Suche nach den Honigvorräten begeben.

Titel: .....Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): Anfang Febraur 2001

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Auf Luigis Auftritt auf dem Gamecube darf man nach den ersten Bildern gespannt sein.

Titel: .....Luigi's Mansion
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Lange haben Nintendo-Fans auf eine Umsetzung warten müssen.

Titel: .....Metroid
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Zukünftig suchen die Untoten auf dem Gamecube nach Menschenfleisch.

Titel: .....Resident Evil Zero
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

Der unbarmherzige Sternenkrieg wird auch auf dem Gamecube fortgesetzt.

Titel: ...Star Wars: Rogue Squadron 2
Hersteller: .....LucasArts
Release (D): 2001

Fans von Rennspielen werden auch auf dem GC nicht zu kurz kommen.

Titel: .....Stunt Driver
Hersteller: .....Climax
Release (D): 2001

Der vierte Teil der erfolgreichen Saga wird für die neue Nintendo-Hardware umgesetzt.

Titel: .....Turok 4
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Nicht bekannt

Das Spiel verspricht harte Positionsduelle, riesige Wellenbrecher und Spielspaß pur.

Titel: .....Wave Race
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Auch auf dem Gamecube ein Meisterwerk? Die Zeit wird es zeigen.

Titel: .....Zelda
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Ob der witzige Funracer an Mario Kart Advance vorbeiziehen kann?

Titel: .....All Star Racing
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Auch auf dem Game Boy Advance wird der Vampirjäger die Peitsche schwingen.

Titel: .....Castlevania: Circle of the Moon
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Erste Testfahrten auf der ECTS belegen die Klasse des spaßigen Renners.

Titel: ....Mario Kart Advance
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Mit der GBA-Version von Silent Hill ist Gruselatmosphäre und Gänsehaut garantiert.

Titel: .....Silent Hill
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Gamecube-Projekte

NINTENDO GAMECUBE

Erscheint voraussichtlich 2001

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
In einem Land vor u. Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	2001
Mario 128	Jump & Run	Nintendo	2001
Metroid	Action	Nintendo	2001
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Pokémon	Action	Nintendo	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Star Wars: Rogue Squadron 2	Action	LucasArts	2001
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Wave Race	Rennspiel	Nintendo	2001
W. D. The Jungle Book R.G	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001
Zelda	Action-Adventure	Nintendo	2001

Angekündigte Titel ohne Termin

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Tiny Toons	Action	Swing!	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
Turok 4	Action	Acclaim	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt

Game Boy Advance - Projekte

GAME BOY ADVANCE

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Advanced Fire Pro Wrestling	Wrestling	Spike	Nicht bekannt
All Star Racing	Rennspiel	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	Nicht bekannt
Creatures	Simulation	Swing!	Nicht bekannt
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Bomberman Story	Action	Hudson	Nicht bekannt
Digi-Communication	Nicht bekannt	Media Works	Nicht bekannt
Dokapon	Nicht bekannt	Asmik Ace	Nicht bekannt
Doraemon	Action	Asmik Ace	Nicht bekannt
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
F-Zero Advance	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Game Boy Wars Advance	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Golf Master	Golf	Konami	Nicht bekannt
Hatena Satena	Nicht bekannt	Hudson	Nicht bekannt
Hello Kitty Miracle Collection	Compilation	Imagineer	Nicht bekannt
I'm an Air Traffic Controller	Simulation	Tamu	Nicht bekannt
Kuru Kuru Kuru Rin	Geschicklichkeit	Konami	Nicht bekannt
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	Nicht bekannt
Mail de Cute	Nicht bekannt	Konami	Nicht bekannt
Mario Kart Advance	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Matt Hoffman BMX	Trendsportsimulation	Activision	Nicht bekannt
Mega Man Exe	Rollenspiel	Capcom	Nicht bekannt
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	Nicht bekannt
Momo Taro Festival	Nicht bekannt	Hudson	Nicht bekannt
Monster Breed	Action	Konami	Nicht bekannt
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	Nicht bekannt
Napoleon	Strategie	Nintendo	Nicht bekannt
Pinobee: Quest of Heart	Jump & Run	Hudson	Nicht bekannt
Pocket GT Advance	Nicht bekannt	MTO	Nicht bekannt
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X	Nicht bekannt	Jordan	Nicht bekannt
Rocket Power	Nicht bekannt	THQ	Nicht bekannt
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive Software	Nicht bekannt
Shaun Palmer Snowboarding	Snowboarding	Activision	Nicht bekannt
Silent Hill	Adventure	Konami	Nicht bekannt
Spider Man	Action	Activision	Nicht bekannt
SpongeBob Square Pants	Nicht bekannt	THQ	Ende Nov. 2001
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	Nicht bekannt
Super Block Bus 4 Advance	Nicht bekannt	Starfish	Nicht bekannt
Tactics Ogre Gaiden	Strategie	Nintendo	Nicht bekannt
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	Nicht bekannt
Tiny Toons	Action	Swing!	Nicht bekannt
Tony Hawk's Pro Skater	Skateboarding	Activision	Nicht bekannt
Top Gear All Japan GT Championship	Rennspiel	Kotobuki System	Nicht bekannt
Tweedy's Magical Gem	Nicht bekannt	Kotobuki System	Nicht bekannt
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	Nicht bekannt
Wario Land 4	Jump & Run	Nintendo	Nicht bekannt
Winning Post	Simulation	KOEI	Nicht bekannt
Yugioh Dungeondice Monsters	Rollenspiel	Konami	Nicht bekannt
X-Men	Action	Activision	Nicht bekannt

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	**Zelda: Majora's Mask**	**1**
2.	(NEU)	The World Is Not Enough	1
3.	(1)	Zelda: Ocarina of Time	24
4.	(3)	Pokémon Stadium	9
5.	(NEU)	Mario Party 2	1
6.	(2)	Perfect Dark	5
7.	(4)	Pokémon Snap	3
8.	(NEU)	WWF No Mercy	1
9.	(7)	Super Smash Brothers	11
10.	(NEU)	Mario Tennis	1
11.	(12)	WWF Wrestlemania 2000	6
12.	(8)	Mario Party	21
13.	(WE)	WCW Mayhem	2
14.	(9)	Pokémon Gelb (GB)	6
15.	(6)	Donkey Kong 64	12

Es hat sich einiges getan in den Lesercharts! Grund dafür sind die hochkarätigen Titel, die in letzter Zeit für das N64 veröffentlicht wurden. So stürmte Zelda: Majora's Mask erwartungsgemäß in eurer Gunst nach ganz oben. Dicht dahinter folgt der Superagent 007, die Umsetzung des Bond-Streifens konnte auf Anhieb Platz 2 erobern. Die lustige Rasselbande von Mario Party 2 hat sich als drittbester Neueinsteiger auf dem fünften Rang platzieren können.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	**Zelda: Majora's Mask**	**1**
2.	(NEU)	Mario Party 2	1
3.	(3)	Pokémon Pinball (GB)	2
4.	(4)	Pokémon Gelb (GB)	6
5.	(2)	Perfect Dark	6
6.	(WE)	Pokémon Stadium	7
7.	(7)	Pokémon Rot/Blau (GB)	9
8.	(6)	Pokémon Snap	3
9.	(NEU)	Moorhuhnjagd (GBC)	1
10.	(NEU)	Mickey's Speedway USA	1
11.	(14)	ECW Hardcore Revolution	3
12.	(WE)	Super Smash Brothers	10
13.	(9)	Dragon Quest Monsters (GBC)	9
14.	(NEU)	Tony Hawk's Pro Skater 2	1
15.	(10)	Turok 3: Shadow of Oblivion	4

Auch in den Verkaufscharts ist Zelda: Majora's Mask an allen anderen Konkurrenten vorbeigezogen. Man darf gespannt sein, wie lange Link den Platz an der Sonne halten kann. Auf dem zweiten Platz folgen die Party-Gäste von Mario Party 2. Joanna Dark muss einen Sturz auf den fünften Platz verkraften, während sich Pokémon Stadium als Wiedereinsteiger Platz 6 geschnappt hat. Höchster Neueinsteiger für den GBC ist die GB-Umsetzung der kultigen Moorhuhnjagd.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	**Sin and Punishment**	**1**
2.	(NEU)	Shin Megami Tensei D. Ch. (GB)	1
3.	(NEU)	Custom Robo V2	1
4.	(NEU)	Mario Tennis (GB)	1
5.	(WE)	Medalot 3 (GB)	3
6.	(NEU)	Jun Tei Taisen (GB)	1
7.	(NEU)	Tales of Phantasia Dungeons (GB)	1

Ohne Zweifel sind die japanischen Charts die schnelllebigsten in dieser Rubrik. Sage und schreibe sechs Neuzugänge haben sich in diesem Monat unter den Top 7 platzieren können! Dabei nimmt das furiose Action-Spektakel Sin and Punishment aus der Entwickler-Edelschmiede Treasure den ersten Rang ein. Als weiterer N64-Titel konnte sich nur noch die Mechschlacht Custom Robo V2 auf Platz 3 gegen die scheinbar übermächtige GB-Allianz durchsetzen.

Bestseller USA

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

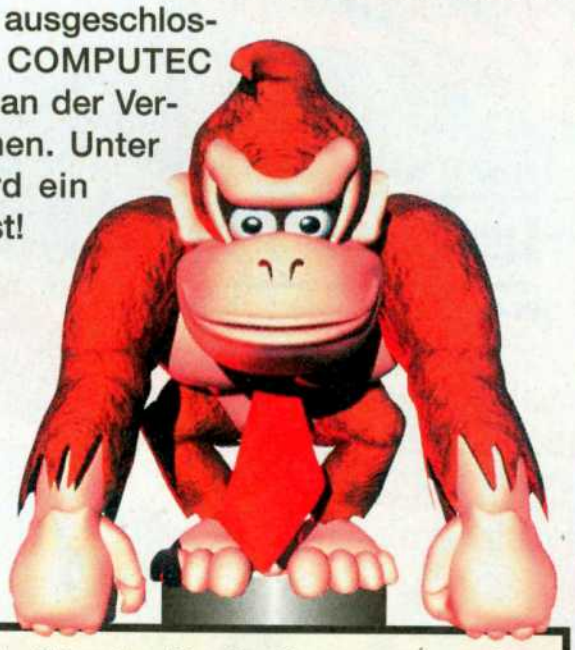
N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	**Pokémon Gold/Silver (GB)**	**1**
2.	(NEU)	Zelda: Majora's Mask	1
3.	(1)	Mario Tennis 64	2
4.	(2)	Star Wars Episode I: Racer	8
5.	(NEU)	The World Is Not Enough	1
6.	(7)	Perfect Dark	6
7.	(3)	Pokémon Yellow (GB)	9

Unglaublich, aber wahr! In den amerikanischen Charts musste sich Link tatsächlich einem erfolgreicheren Titel geschlagen geben. Legend of Zelda: Majora's Mask landete „nur" auf dem zweiten Platz, den besten Neueinsteiger stellen die Pokémon mit der Gold/Silver-Edition. Nach seinem Einstieg auf dem ersten Platz muss sich Mario Tennis 64 diesen Monat mit dem dritten Rang begnügen. Dritter Neueinsteiger ist 007, der seine Konkurrentin Joanna Dark hinter sich lassen konnte.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(12)	Mario Party 3	3
2.	(3)	Banjo-Tooie	26
3.	(2)	Pokémon Gold/Silber (GB)	10
4.	(4)	Pokémon Stadium 3	4
5.	(NEU)	Ogre Battle 64	1
6.	(8)	Dinosaur Planet	6
7.	(11)	Hey You, Pikachu!	4
8.	(WE)	Kirby 64	6
9.	(13)	Eternal Darkness	3
10.	(14)	Pokémon Puzzle Attack	3
11.	(6)	Conker's Bad Fur Day	20
12.	(NEU)	Bomberman 64: 2nd Attack	1
13.	(WE)	SW Ep. I: Battle for Naboo	2
14.	(NEU)	Sin and Punishment	1
15.	(WE)	Scooby Doo: Cl. Cr. Capers	2

Party ohne Ende! Während Mario Party 2 gerade frisch in den Verkaufs- und den Lesercharts eingestiegen ist, hat der dritte Teil der Nintendo-Feier die Spitze der Most-Wanted-Charts erklommen. Chart-Veteran Banjo-Tooie konnte ebenfalls nochmals zulegen und landete auf Platz 2. Höchster Neueinsteiger ist Ogre Battle 64 auf dem fünften Rang. Im Mittelfeld werden fleißig die Platzierungen getauscht, die Neu- und Wiedereinsteiger wie Sin and Punishment oder Scooby Doo: Cl. Cr. Capers belegen diesen Monat das untere Ende der Charts.

An dieser Stelle stellen wir euch die Leute hinter der N-Zone und das Wertungssystem kurz vor.

Hans Ippisch, 30 ***Redaktionsdirektor***
Hatte Besuch von einem professionellen Fernsehteam, um in der Sendung „Focus TV" über die Vor- und Nachteile der verschiedenen Konsolen zu referieren.

Jens Quentin, 30 ***Leitender Redakteur***
Freut sich schon auf die kalten Wintertage, wenn er mit seinem geliebten Mountainbike über verschneite Straßen und gefrorene Radwege kacheln darf.

Matthias Glaser, 34 ***Redakteur***
Hatte eine Woche Urlaub nötig, um sich von den Nachwehen seiner Einweihungsparty zu erholen und seine Wohnung wieder auf Vordermann zu bringen.

Michael Pruchnicki, 22 ***Redakteur***
Freut sich als Fan von Treasure-Shootern über *Sin and Punishment* und hat bei *Ogre Battle 64* die Rüstung übergestreift, um die RPG-Schlachten zu überstehen.

André Horn, 27 ***Redakteur***
Genoss seinen Urlaub in der Schweiz in vollen Zügen und kehrte ausgeruht, motiviert und voller Tatendrang in die heimischen Redaktionsräume zurück.

Stefanie Schwarz, 22 ***Redakteurin***
Als Film-Fan und passionierte Kinogängerin zieht es Stefanie häufig in das örtliche Cinecitta, wo sie sich die nächtlichen Sneak-Previews zu Gemüte führt.

Albrecht Ott, 29 ***Redakteur***
Zeigte sich angetan von der 21-stündigen (!) Marathon-Theateraufführung „Faust 1 + 2", die er sich während seines Kurzurlaubs in Berlin angeschaut hat.

Jean-Reiner Jung, 29 ***Redakteur***
Hat mit den Import-Tests zu *Banjo-Tooie* und *Spider-Man* gleich zwei echte N64-Highlights übernommen und feierte als Neuzugang sein Debüt in der N-Zone.

Werner Spachmüller, 24 ***Content Coordinator***
Hat sich in den letzten Wochen die Finger wund telefoniert, um euch eine tolle Palette an Gewinnen für das Jahresgewinnspiel präsentieren zu können.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Zelda: Majora's Mask (N64)
2. Mickey's Speedway USA (N64)
3. The World Is Not Enough (N64)
4. Mario Tennis (N64)
5. Banjo-Tooie (N64)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamt-Wertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten N-Zone-Hitstempel.

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

NICHTS ZU MACHEN Diese Tür ist definitiv geschlossen.

MUMBO MURMELT Der Voodoo-Priester beschwört.

BESCHWÖRUNG ERFOLGREICH! Der goldene Riese stampft los.

EIN TRITT FREI ... und dann müsste die Tür auf sein.

BANJO-TOOIE

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Rare
- **Internet**: www.banjo-tooie.com

Da sind sie wieder: der pummelige Bär und sein gefiederter Freund mit dem losen Mundwerk. Mit voodoomäßiger Verstärkung an ihrer Seite stellen sie sich erneut der Hexe Grunthilda, die ihrerseits ihre Schwestern zu Hilfe geholt hat.

N-ZONE HIT

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

DYNAMISCHES DUO Wenn Banjo und Kazooie zusammenarbeiten, sind sie unschlagbar.

GRUNTHILDAS ABMAGERUNGSKUR Iss doch was, Kind!

SCHLUSS MIT LUSTIG! Mit Jamjars weht ein anderer Wind.

Erinnern wir uns: In einem wahnwitzigen Anfall von Schönheitswahn kidnappte Hexe Grunthilda in *Banjo-Kazooie* die kleine Schwester des tapsigen Bären Banjo. Mittels einer Beauty-Absaugmaschine sollte das gute Aussehen des Fräulein Petz auf die Hexe übertragen werden, um sie mit Claudia Schiffer konkurrenzfähig werden zu lassen. Nur durch das gezielte Eingreifen des dynamischen Duos Banjo und Kazooie konnte Schlimmeres verhindert werden ... und die böse Hexe fiel schlussendlich aus dem obersten Stockwerk ihres Luxus-Geisterschlosses. Nur zur Sicherheit noch einen Stein drauf und die Hexengeschichte war erledigt. So dachte man zumindest zwei Jahre lang. In dieser Zeit hat unsere Helden das Alltagsleben eingeholt: Banjo, Kazooie, Mumbo Jumbo (der nette Voodoo-Priester von nebenan) und Bottles (der kurzsichtige Berater aus dem Maulwurfshügel) sitzen zusammen und spielen seit geraumer Zeit eine äußerst gediegene Pokerparty. Inzwischen feiert Grunthildas buckliger, grüner Diener den zweiten Jahrestag seiner Bemühungen, den Abdeckstein, der ihn von seiner Meisterin trennt, zu entfernen. Gerade in dem Moment, wo er endgültig beschließt, sein Arbeitsverhältnis zur Hexe zu kündigen, rumpelt es ganz gewaltig und ein Erdkernbohrer taucht auf, der die beiden noch mieseren Schwestern des eingesperrten Kräuterfräuleins ausspuckt. Schnell wird von ihnen der Gefängnisstein beiseite geschafft und die Triade des Schreckens ist vollständig. Allerdings hatte der doch etwas längere Aufenthalt in Isolationshaft einige Nebenwirkungen auf die sehr extrovertierte Grunthilda: Von ihrem ohnehin schon nicht besonders attraktiven Körper ist nur noch ein Skelett übrig geblieben, so dass sich das trutzige Trio nun daran macht, durch das Absaugen von Lebensenergie aus der Landschaft genügend Power zusammenzukriegen, um das

INFO

Humba Wumba – Kleine Auswahl ihres Sprücherepertoires

Die offizielle Nachfolgerin des nun anderweitig beschäftigten Mumbo Jumbo ist die indianische Schamanin Humba Wumba. Trotz der offensichtlichen Namensähnlichkeit hat die zaubernde Schönheit mit dem Voodoo-Priester nicht allzu viel gemein. Hatte der gute, alte Mumbo nur Verwandlungen aus dem Tierreich parat, geht die Schamanin den Weg des Einkaufsberaters einer Karstadt-Filiale. Denn wer einen purzeligen Purzelbären mit voller Absicht in eine aggressive Waschmaschine verwandelt, ist ein sicherer Kandidat für eine Abmahnung vom „Magischen Zirkel".

JURASSIC PARK? Ungeschoren durch die vergessene Welt.

STONE Als Steinwesen könnt ihr mit anderen Steinis reden.

WASCHMASCHINE Schießt auch mit nasser Unterwäsche!

U-BOOT So lange kann kein normaler Bär die Luft anhalten.

DAS GEHT ZU WEIT! Banjos Karriere als Sprengmeister.

AUTSCH! Von der bösen Hexe angesengt, scheint es Bottles gerade noch mal so geschafft zu haben.

STERBEHILFE Leider verloren! Gleich zu Anfang segnet der Maulwurf das Zeitliche.

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409 Ladenpreise können abweichen
PERFECT DARK
PAL uncut 134,90
Lösungsbuch deutsch 39,90
007 The World is Not Enough
PAL VERSION UNCUT
BOND is back !!!
The World is not Enough PAL 129,90
T.W.I.N.E PAL + Memo 1MB 149,90
WWF no mercy
Für alle WWF Fans !!!
WWF NO MERCY dt. 119,90
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
Zelda Majors Mask dt. 139,90
Lösungsbuch deutsch 24,80
BATMAN BEYOND
Batman Beyond dt. 114,90
Donald Duck + Pad-Verl.dt. 114,90
F1 Racing Championship dt. 119,90
Mario Party 2 dt. 114,90
Mario Tennis dt. 114,90
Indiana Jones dt. i.Vorb.
Spider Man dt. i.Vorb.
Mickey Speedw. USA dt. 134,90
TUROK 3 PAL uncut 109,90
WCW Backstage i.Vorb.
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

INFO

Abgezapft – Der teuflische Plan der Hexen

Zuvor sah Grunty schon nicht allzu attraktiv aus, aber zwei Jahre unter einem Stein haben den Schaden noch verschlimmert. Um Grunty nun zu ihrem früheren Selbst zurückzuführen, haben ihre findigen Schwestern eine Lebensenergie-Absaug-Maschine entwickelt, die auf den neckischen Namen B.O.B. hört. Einmal kurz einen Flecken Natur angepeilt und die gesamte Energie wird gespeichert. Bis die Hexe ihre ehemalige Fülligkeit zurück erhalten hat braucht das Gerät aber noch ein Weilchen.

B.O.B. Konstruiert zur Absaugung sämtlicher Lebensenergie, ist B.O.B. die neueste Superwaffe in Hexenhand.

KAZAPP! Wenn B.O.B. erst mal losballert, wächst im Zielgebiet für die nächste Zeit bestimmt kein Gras mehr.

AU WEIA! Volltreffer im Dachstuhl des königlichen Palastes. Das zahlt keine Versicherung!

ZOMBIEALARM! Vollständig seiner Lebensenergie beraubt, geistert der König nun als Untoter durch den Thronsaal.

DIE STADT DER JINJOS Sieht ziemlich verlassen aus. Aber wir werden die Einwohner finden.

EINBRUCH Mit dem richtigen Code hat unser Freund Zugang zum Hochsicherheitstrakt.

EASY Für neue Welten muss man einfache Puzzles lösen.

RACHE! Kaum angefangen, kommt schon der Obermotz.

klapperige Grunty-Gestell wieder mit Leben zu füllen. Doch bevor das passiert, steht erst mal die Rache an unseren Helden auf dem Programm. Schnell schüttelt die Hexe einen Energieblitz-Zauberspruch aus dem Ärmel und Banjos heimische Butze geht in Rauch auf. Während das Heldengespann nur ein paar Rußflecken abbekommt, segnet der gute, alte Bottles das Zeitliche. Aber unsere geprüften Helden werden sicherlich Mittel und Wege finden, den bebrillten Erdschaufler wieder in die Pokerrunde aufzunehmen!

Unendliche Vielfalt!

Die Rolle des verblichenen Bottles übernimmt sein stahlharter Bruder Jamjars. Anscheinend direkt aus einem militärischen Trainingscamp abkommandiert, steht er dem Zweiergespann Banjo und Kazooie zur Seite, um ihnen mal gehörig die Leviten zu lesen und die nächste Lektion der Spezial-Manöver beizubringen. Zu lernen gibt es für die putzigen Gesellen genug. Insgesamt fordern den Spieler mehr als vierzig Manöver heraus. Doch keine Angst: Dies ist nur die Gesamtzahl der Fähigkeiten, die sich auf mehrere spielbare Charaktere verteilen. Viele Knopfkombinationen tauchen bei anderen Spielfiguren erneut auf, wo sie dann eine andere Auswirkung haben. Die neuen Spielfiguren sind auch die erste Neuerung bei *Banjo-Tooie*. Stand beim Vorgänger trotz der Verwandlungen immer der Bär mit dem Vogelgepäck im Vordergrund, so ist jetzt auch Meistermagier Mumbo Jumbo steuerbar und Kazooie entsteigt dem Rucksack, um auf eigenständige Entdeckungstour zu gehen. Dabei stellt sich unser gefiederter Freund den mehr vogelorientierten Aufgaben der riesigen Spielwelt. Auch Mumbo bringt seine Zaubermacht jetzt in den Feldeinsatz ein, um Feinde in einen kurzen Schlaf zu versetzen oder durch ein kleines Ritual Hindernisse zu beseitigen. So lässt er beispielsweise Plattformen schweben oder erweckt einen mächtigen Gold-Golem zum Leben. Trotz der Unabkömmlichkeit des Voodoo-Mannes ist aber auch in der aktuellen Episode wieder für Verwandlungsschnickschnack gesorgt. Den Job des Gestalt-Zauberers übernimmt nun die indianische Schamanin Humba Wumba. Hatte der gute alte Mumbo Jumbo noch Zaubersprüche aus dem Tierreich parat, so kommen Banjo und Kazooie nun in neue Levelbereiche, wenn sie von der Zauberin in eine Waschmaschine oder ein Mini-U-Boot verwandelt werden.

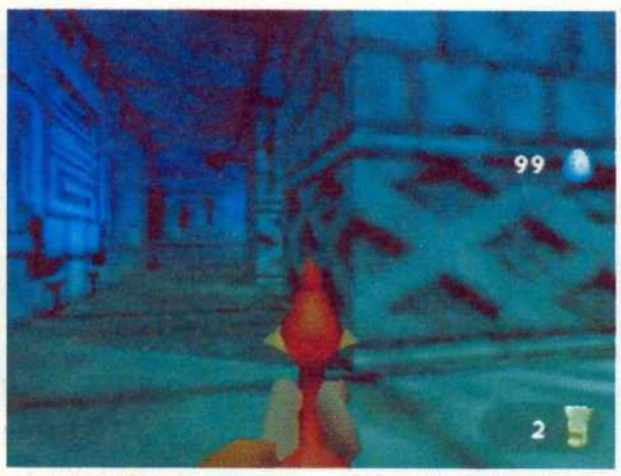
PUZZLEKOPF Nur mit genügend Jiggie-Puzzleteilen im Gepäck kommt man an dieser sozialen Randgruppe vorbei.

Groß, größer, Banjo-Tooie

Banjo-Tooie ist nicht groß. Es ist riesig, gewaltig und fast nicht zu überschauen. In ihrem Abenteuer durchstreifen die drei Hauptpersonen die gigantische Hexeninsel. Bevor sie sich allerdings den drei Hexen entgegenstellen können, müssen sie acht Welten durchstö-

FINGER WEG! Humba Wumba verwandelt Bären in U-Boote.

GELADEN! In den Händen Banjos kann Kazooie eine furchtbare Waffe sein.



HEIMTÜCKISCH Hinter der nächsten Ecke liegt schon der nächste Feind auf der Lauer.

AUF IHN! Bis dieser biestige Endgegner den Löffel abgibt, gehen noch viele Eier zu Bruch.

bern und unzählige Zusatzaufgaben lösen. Bemerkenswert ist dabei, dass alle Gebiete ineinander übergehen. Es gibt also sozusagen keine Oberwelt und man kann sich wunderbar zwischen den Levels verlaufen. Gerade dies könnte für Leute mit mittelmäßigem Orientierungssinn abschreckend wirken. Die Hexeninsel mit all ihren Welten nimmt Ausmaße an, hinter denen sich das bekannt umfangreiche *Donkey Kong 64* knapp verstecken kann. Neben den drei Charakteren und den vielen zauberhaften Inkarnationen der Hauptpersonen überrascht *Banjo-Tooie* mit vielen Minigames und Variationen im Spielprinzip. Eine der schönsten Wendungen ist es beispielsweise, wenn der Bär den Maya-Tempel betritt und das Jump & Run zu einem Ego-Shooter mutiert. Anstelle einer Waffe hält Banjo dann den verwunderten Kazooie im Anschlag und schleicht durch düstere Gänge, als würde er James Bond Konkurrenz machen wollen. Das Schöne an diesen Minigames ist die Tatsache, dass sie im späteren Verlauf des Spieles einzeln anwählbar sind und sich dann auch im Multiplayer-Modus spielen lassen. Technisch gibt sich *Banjo-Tooie* leider etwas altbacken. Es liegt die Vermutung nahe, dass man es sich bei Rare recht leicht gemacht und einfach die Grafik-Engine von *Banjo-Kazooie* recycelt hat. Der Sound tönt zielgruppengerecht und reizt das Ohr mit fröhlichen und teilweise auch recht abgedrehten Klängen. Insgesamt wird das N64 mit einem sehr, sehr guten Titel versorgt, der zwar kleine Schwächen hat, aber dafür viele tolle Ideen auffährt und monatelang ans Joypad fesselt.

Jean-Reiner Jung

ABGETAUCHT Zwei Schwimmer im heimischen Badesee.

NUR FÜR GÄSTE Noch ist das Stadion geschlossen.

FREI WIE EIN VOGEL! Auf bestimmten Feldern kann Kazooie den engen Rucksack verlassen und auf Entdeckungstour gehen.

MEINE MEINUNG!

Gute Arbeit, Rare-Soft! Aber dennoch hätte man die Grafik in den zwei Jahren Entwicklungszeit doch noch ein wenig aufpolieren können. Dafür wird man aber mit einer flüssigen Grafik und mehr albernen Einfällen, als in einen Lachsack passen, entschädigt. Etwas nervig fand ich dagegen die weitläufigen Levels, die zwar sehr gut designt wurden, aber durch ihre Unüberschaubarkeit verwirren. Banjo-Tooie verpasst nur knapp eine Neunziger-Wertung und bietet wirklich eine ganze Menge Spiel fürs Geld. Jean-Reiner

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Banjo-Tooie
System:	Nintendo 64
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	8 Welten
Preis:	Ca. DM 140,-
Hersteller:	Nintendo/Rare
Sprache:	Englisch
BRD-Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 83%
Sound: 79%
Dauerspaß: 90%

Gesamtwertung: **89%**

IMPORT

Haben wollen?
Kriegen können:
net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Noch nicht offiziell! Import Test! In Deutschland erhältlich!

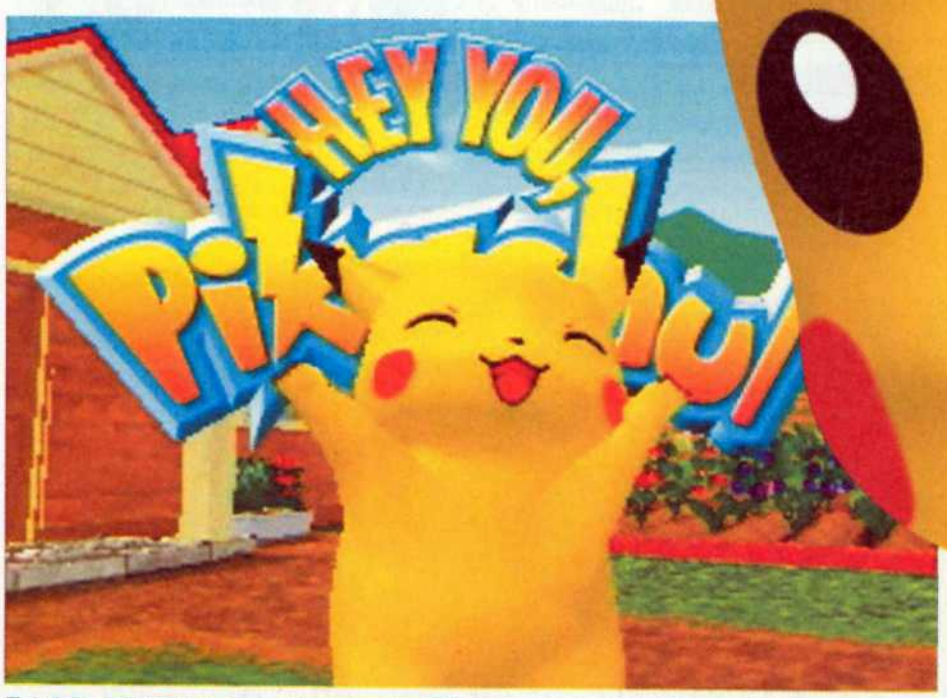
HEY YOU, PIKACHU!

Wie in der Pokémon Zone der letzten Heftausgabe versprochen, entführen wir euch diesmal in die Spielwelt des gelben Pokémon-Helden Nummer 25: Was man mit Pikachu in der US-Version des einzigen Pokémon-Titels mit Mikrofon alles erleben kann? Lest selbst ...

- **Genre**: Simulation
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.com

Sobald ihr das in der Packung liegende Spezial-Zubehör zu *Hey You, Pikachu!* angeschlossen habt (wie leicht das geht, lest ihr im zweiten Extrakasten), tönt auch schon ein jauchzendes „Pika-Pikaaa!“ aus dem Fernsehgerät und der gelbe Held des Spiels erscheint mit einem fröhlichen Luftsprung auf eurem Bildschirm. Jetzt nur noch den Startknopf gedrückt und schon geht's los: Ihr beginnt euren ersten Tag (und auch alle folgenden) in eurem virtuellen Schlafzimmer, wo ihr von eurer Mutter geweckt werdet und eine Botschaft von Professor Eich erhaltet. Der freundliche Pokémon-Experte lädt euch in den Viridian Forest (Vertania Wald) ein und – was ist denn das??? Hier springt und tollt ein wildes Pikachu herum, mit dem ihr, unter Eichs Anleitung, bald per Mikrofon den ersten Kontakt aufnehmt. Hierzu haltet ihr den Z-Trigger gedrückt und sprecht in das Mikro ein möglichst deutliches: „Hey You, Pikachu!“ Neben eurem Sprechersymbol am rechten unteren Bildschirmrand erscheint daraufhin eine Art Seifenblase, die sich mit euren Worten füllt und auf Pikachu zufliegt, sobald ihr den Z-Trigger loslasst. Hat das gelbe Energiebündel euch gehört, hält es beim Spielen inne und ein rotes Ausrufezeichen erscheint über seinem Kopf. Wenn ihr nun weiter mit ihm sprecht (Professor Eich erklärt euch dabei Schritt für Schritt, was zu tun ist), kommt Pikachu neugierig näher und winkt euch als Antwort zu: der Beginn einer langen Freundschaft! Nach ein paar weiteren Erläuterungen von Eich nähert sich der Tag und euer erster Ausflug zu Pikachu seinem Ende, ihr kehrt nach Hause zurück, legt euch ins Bett und könnt von dort aus euren Erfolg abspeichern.

STRAHLEMANN Das innovative N64-Spiel zeigt euch den gelben Wonneproppen in vielen ungeahnten Situationen.

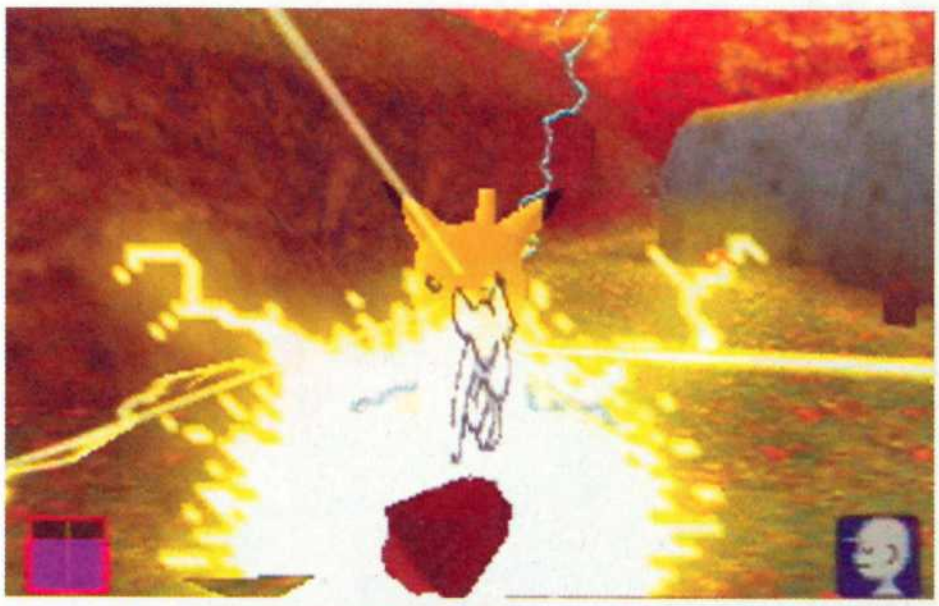


LOS GEHT'S! So mögen wir Pikachu am liebsten: Jauchzend vor Lebensfreude, Luftsprünge machend – und total in 3D.

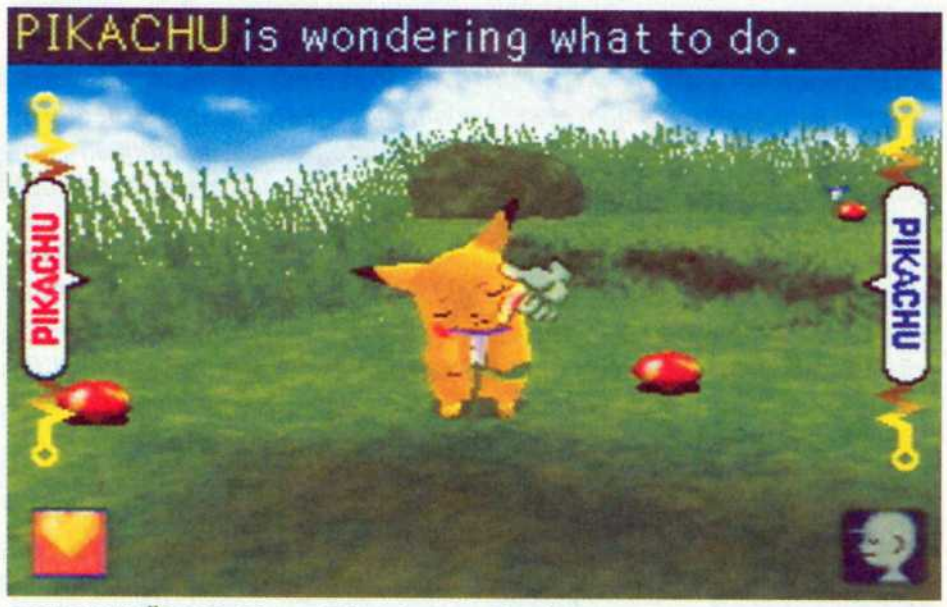
Schabernack mit Pikachu

Von nun an seid ihr jeden Tag mit Pikachu unterwegs und lernt immer mehr Kommandos, die das Pokémon versteht. Dass der gelbe Racker euch allerdings aufs Wort gehorcht, ist damit noch lange nicht garantiert! Je öfter ihr aber mit ihm sprecht, umso schneller wird Pikachu zutraulich und ist bereit, euren Anweisungen zu folgen (genauso wie sich auch ein richtiges wildes Tier erst allmählich an einen Menschen gewöhnt). Zuerst begleitet ihr Pikachu zu einem Wald-Picknick mit Bisasam, bei dem ihr eurem Schützling mit klugen Kommandos helfen müsst, Zutaten für den geplanten Picknick-Eintopf zu finden. Je erfolgreicher ihr Pikachu dabei zu Pilzen, Möhren oder Nüssen dirigiert, umso besser schmeckt am Ende auch das Essen und umso mehr Punkte könnt ihr bei eurem Spielstand verbuchen. Am nächsten Tag geht's mit Pikachu zum Raupy-Sitten: Smettbo hat dringende Termine und seine Rasselbande von Sprösslingen hat nichts Besseres zu tun, als wegzulaufen und vor Hun-

N-ZONE HIT



GRILL-PILZ Gepflückte Morcheln schmecken noch viel besser, wenn ihr sie Pikachu mit seinem Donnerblitz rösten lasst.



UNSCHLÜSSIG Wenn Pikachu euch nicht versteht, zögert er. Wiederholt am besten eure Worte, bis das Pokémon richtig reagiert.

ger zu krähen – alle Hände voll zu tun für Pikachu und euch! Bald danach macht ihr einen Angel-Ausflug und helft eurem neuen Freund, Goldinis und Golkings aus dem Fluss zu ziehen. Kurz darauf gibt euch Professor Eich die so genannte „Tool Box" (Werkzeugkiste), in der ihr – ähnlich wie im Itemfach der roten, blauen und gelben Pokémon-Editionen – eine Menge nützlicher Gegenstände für den späteren Gebrauch verstauen könnt. Natürlich hat Pikachu nichts Besseres zu tun, als sofort mit der Tool Box durchzubrennen: Eine gute Gelegenheit für euch, bei der Verfolgungsjagd eure Bewegungsmöglichkeiten in der Spielwelt per Control-Stick auszutesten. Habt ihr Pikachu schließlich erwischt, ist der gelbe Racker richtig schuldbewusst und schenkt euch zur Versöhnung einen bunten Ball. Dank dieses Vertrauensbeweises euch gegenüber beschließt Professor Eich nun, dass ihr euch in Zukunft um Pikachu kümmern sollt: Der Kleine begleitet euch nach Hause und schläft sogar in eurem Bett – ein toller Anblick! Natürlich sind un-

INFO

Pikachu „dressieren" – Wichtige Stationen im Spielverlauf

Unter Professor Eichs Anleitung lernt man schnell den Umgang mit dem Mikrofon: Um mit Pikachu zu sprechen, müsst ihr einfach den Z-Trigger gedrückt halten. Hüpft euer kleiner Freund an besonderen Items vorbei, erscheint darüber eine Zeigehand. Sobald das geschieht, könnt ihr per B-Knopf beim so genannten „PokéHelper" Infos zu dem Gegenstand abrufen (rot geschriebene Worte kann Pikachu dabei als Kommando verstehen). Wählt man den PokéHelper per Start-Taste direkt an, lassen sich dort euer Spielstand und weitere, allgemeine Einstellungen überprüfen. Am Ende eines Spielabschnitts werden die Punkte für erledigte Aufgaben addiert und eine allgemeine Einschätzung eures Verhältnisses zu Pikachu gegeben: Dieses sollte natürlich immer möglichst gut sein! Nach einigen Spieltagen bzw. Spielabschnitten bekommt ihr von Professor Eich die „Tool Box" geschenkt, in der ihr ab sofort etliche nützliche Items aufbewahren könnt (Nahrung für Pikachu, den PokéHelper, Bälle zum Spielen und so weiter). Habt ihr dann erst ein paar weitere Aufgaben bewältigt, könnt ihr über Pikachus „Play-Days"-Landkarte frei entscheiden, welche Gebiete der Spielwelt ihr als Nächstes besuchen wollt – und da es dabei immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt, ist auch die Langzeitmotivation garantiert.

ANGELN GEHEN Jeder Tag startet mit Titel-Animationen.

HILFE! Die Menüs des „PokéHelper" geben wichtige Infos.

ICH SEH ROT Tolle Text-Tipps: Rote Worte versteht Pikachu.

TAGESENDE Jeden Abend werden eure Poké-Punkte gezählt.

WERKZEUG In der „Tool Box" bewahrt ihr nützliche Items auf.

ÜBERSICHT Die „Play-Days"-Karte zeigt euch die Spielwelt.

Haben wollen?
Kriegen können:
net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

HEY YOU, PIKACHU!

INFO

Bitte JETZT sprechen – Wie Mikrofon und VRU funktionieren

Obwohl ein im ersten Moment etwas verwirrender „Kabelsalat" aus der Spielepackung plumpst, sind die verschiedenen Einzelteile des benötigten Peripherie-Zubehörs doch in Windeseile zusammengebaut und einsatzbereit: Das Mikrofon wird ganz einfach mit der beiliegenden Kunststoff-Halterung an den N64-Controller montiert (und kann genauso flott wieder abgemacht werden). Das Mikrofonkabel steckt man in die dafür vorgesehene Buchse der „VRU" oder „Voice Recognition Unit" (Spracherkennungs-Einheit). Dieser handliche, graue Kasten wird (Achtung!) in den Controller-Port 4 des N64 gesteckt (in anderen Controller-Ports funktioniert die Spracherkennung nämlich nicht) und sorgt anschließend dafür, dass die auf Englisch gegebenen Kommandos auch wirklich an Pikachus virtuelle Ohren gelangen. Und schon kann der Spaß losgehen – vorausgesetzt, man verfügt über eine (amerikanische) NTSC-Konsole, da das Spiel für den USA-Markt natürlich nicht im bei uns üblichen PAL-Format ausgeliefert wird.

DAS IST DRIN Die Box enthält Mikrofon, Mikro-Halterung, VRU-Hardware und das Spielmodul.

EINGESTÖPSELT Das Mikro sitzt fest am Controller, die VRU-Einheit in Controller-Port 4.

ACHTUNG! Hört euch Pikachu, blinkt gleich ein Ausrufezeichen.

ZÖGLING Bald bittet euch Eich, euch um Pikachu zu kümmern.

PETRI HEIL! Beim Angelausflug mit Pikachu helft ihr dem Kleinen dabei, einige kapitale Brocken aus dem Fluss zu ziehen.

RAUPY-SITTER Da Smettbo wichtige Termine hat, darf Pikachu heute seine Kinder hüten. Keine leichte Aufgabe für ihn und euch.

was das Elektro-Pokémon euch sagen will. Man kann also ohne Übertreibung behaupten, dass hier wirklich ein Zwiegespräch mit dem virtuellen Wesen stattfindet. Dabei wächst der verfügbare Wortschatz in jeder gemeinsamen Minute und nach einigen Spielabschnitten muss man sich schon anstrengen, wichtige Kommandos nicht wieder zu vergessen, weil es so viel Neues zu hören und zu erleben gibt! Für die amerikanischen Fans ist das Spiel daher natürlich ein gefundenes Fressen. Deutsche Pokémaniacs hingegen dürften allerdings mit einigen Sprachschwierigkeiten rechnen, denn ohne sehr gute Englisch-Kenntnisse kann man kaum alle Geheimnisse von Pikachu und Co. lösen. Trotzdem machen die Poké-Talks mit dem gelben Helden mordsmäßigen Spaß – und wer von euch keinen Pokémon-Titel verpassen mag und über eine US-Konsole verfügt, darf natürlich zugreifen: Eine deutsche Version des heiß begehrten Spiels (regelmäßig in unseren Most-Wanted-Charts vertreten) steht leider immer noch in den Sternen.

Matthias Glaser

hat keine Lust, euch zuzuhören, aber dafür gibt es auch viele Situationen, wo er ganz nah auf euch zukommt und von sich aus mit euch reden will. Wenn dann ein lustiges „Pika" oder „Pikachu" aus den TV-Lautsprechern klingt, wird am oberen Bildschirmrand als Text übersetzt, ter solchen Bedingungen schon die nächsten gemeinsamen Abenteuer vorprogrammiert ...

Pokémon-Talk

Während eure Gesprächsmöglichkeiten mit Pikachu insgesamt etwas beschränkt sind (dem Pokémon zum Beispiel *Harry Potter* vorzulesen, ist völlig sinnlos, da Pikachu nur kurze Anweisungen versteht), klappt die Übertragung eurer Worte auf das N64 erstaunlich gut und flüssig – vorausgesetzt, ihr sprecht deutlich und laut genug! Manchmal ist euer Schützling zwar abgelenkt oder

MEINE MEINUNG!

Nachdem mit wenigen, einfachen Handgriffen das im Karton liegende Mikrofon an den N64-Controller montiert und die VRU-Hardware (Voice Recognition Unit) mit dem N64 verbunden war, konnte es sofort losgehen und schon nach wenigen Sekunden hörte mir Pikachu bereits aufmerksam zu. Den kleinen Racker gezielt zu dirigieren, brauchte dann allerdings doch noch etwas Übung – aber da mit fortschreitendem Spielverlauf auch die Anzahl der möglichen Kommandos und zugleich der Spielspaß wuchsen, konnte ich mich nur schwer wieder von Konsole und Fernseher lösen, um endlich diesen Test fertig zu schreiben. *Matthias*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Hey You, Pikachu!
System:	Nintendo 64
Genre:	Simulation
Spieler:	1
Save Game:	Modulintern
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	–
Preis:	Ca. $ 80,- (ca. DM 180,-)
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
BRD-Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Hoch

IMPORT

Grafik: 83%
Sound: 87%
Dauerspaß: 89%

Gesamtwertung: **86%**

Beurteilung: Eine rundum innovative Spielidee und zudem die einzige Möglichkeit, das funkensprühende Elektron Pokémon #025 per Mikrofon zu dirigieren. Grafisch wirkt der Titel zwar gelegentlich nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit – dafür sorgen die vielen im Spiel zu lösenden Aufgaben aber für massenhaft Spaß, so dass Fans, die des Englischen mächtig sind und über eine US-N64-Konsole verfügen, ruhig zugreifen können.

RUGRATS IN PARIS THE MOVIE

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

- **Genre:** Action
- **Spieler:** 1-4
- **Hersteller:** THQ
- **Internet:** www.thq.com/rugratsinparis

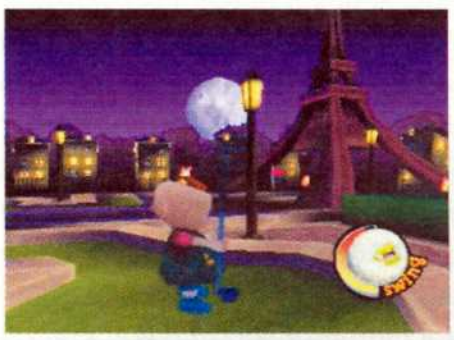
Um einen wertvollen Preis zu gewinnen, nehmen die Rugrats in einem bunten Pariser Vergnügungspark an typischen Rummelplatz-Spielchen teil.

Wer noch in Windeln rumläuft, sollte sich eigentlich nicht alleine in einem Vergnügungspark rumtreiben. Aber auf solche Konventionen haben die Rugrats schon in ihrer Fernsehserie auf Nickelodeon gepfiffen. Jetzt tun sie das auch auf dem N64 und machen in Paris das Euroreptarland unsicher. Ihr könnt dabei aus einem von sechs Babys der Rasselbande auswählen und durch die Gegend ziehen. Als Tommy, Chuckie, Phil, Lil, Angelica oder Kimi versucht ihr dann, den Reptar-Helm zu ergattern. Den gibt es für zwölf goldene Eintrittskarten, die ihr an verschiedenen Buden als Preise gewinnen könnt. Die Hauptsache bei *Rugrats in Paris* sind die Mini-Spiele, und die sind teilweise auch sehr lustig. Da gibt es klassische Wurfbuden, bei denen ihr mit Bällen oder Keksen auf bewegliche Ziele werft. Autoscooter könnt ihr gleich nach drei Regeln fahren: Bei einem Spiel geht es darum, die anderen zu rammen, beim anderen, sie mit einem Puck abzuschießen. Dann gibt es noch Autoscooter-Hockey. Hier jagt ihr mit dem Gefährt einem Puck hinterher und versucht, ihn im Tor unterzubringen. Minigolf darf auch in einem französischen Vergnügungspark nicht fehlen. Neun Bahnen gibt es hier, die mit etwas Übung schnell zu beherrschen sind. Das war's eigentlich auch schon. Um die Mini-Games zu spielen, lauft ihr durch den Vergnügungspark, wo es auch noch ein bisschen was zu tun gibt. Tickets sammeln, Tickets in Preise umtauschen, Puzzles lösen ist hier angesagt. Nicht so wahnsinnig spannend, aber die Umgebung ist dafür ganz nett gestaltet. Hier haben die Entwickler mit Standbildern aus dem gleichnamigen Film gearbeitet, der soeben in Amerika angelaufen ist. Das sieht man der Grafik auch an, bunt und anarchisch wie sie ist.

Albrecht Ott

WURFBUDE Mit Bällen sollt ihr hier bewegliche Ziele treffen.

GOLFPARADIES Jeder Teil des Parks hat ein eigenes Thema.



HALTUNGSSCHADEN Wie hält denn der den Minigolfschläger?

DAS IST DER HAMMER Ein lustiges Spiel: Ninjas verhauen.

HOCKEY Hier treibt ihr einen Puck mit Autoscootern ins Tor.

SEI KEIN FROSCH! Ihr steuert die Kröte und fangt Insekten.

MEINE MEINUNG!

Rugrats in Paris hat einige gute Ansätze, doch was daraus wurde, beeindruckt nicht unbedingt. Alles dreht sich um die witzigen Mini-Spiele, allzu viele gibt es aber nicht davon. Und richtig gute sind auch nicht viele dabei. Der Mehrspieler-Modus bringt ebenfalls nicht mehr Spaß, weil sich die meisten Spiele nur abwechselnd spielen lassen. Albrecht

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	...Rugrats in Paris – The Movie
System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....Action
Spieler:	1-4
Save Game:	.....Controller-Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	..Nein
Levels:	.12 Mini-Games + Bonusspiele
Preis:	.....Ca. DM 130,-
Hersteller:	.....THQ
Sprache:	.....Englisch
BRD-Veröffentlichung:	.Nicht geplant
Import aus:	.....USA
Störfaktor Sprache:	.....Gering

IMPORT

Grafik: 70%
Sound: 67%
Dauerspaß: 65%

Gesamtwertung: **65%**

Beurteilung: Die Mini-Games sind teilweise zwar ganz lustig, doch insgesamt ist das Spiel eher weniger aufregend.

HOSENSCHEISSER Diese aus Film und Fernsehen bekannten Babys machen jetzt Frankreich unsicher.

HAB ICH DICH! Kleine Ganoven spinnt Spider-Man einfach ein. Im Gegensatz zu Spinnen verspeist er sie aber nicht.

AUS DEM WEG! So macht das Leben Spaß! Ohne Verkehrsstau kommt Spidey pünktlich zur Arbeit und räumt kräftig auf.

SPIDER-MAN

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Activision
- **Internet**: www.activision.com

Es ist Superhelden-Zeit! Activision spannt den Marvel-Spinnenmann jetzt auch auf dem Nintendo 64 zur Verbrecherjagd ein.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Neulich auf der Erfindermesse: Ex-Bösewicht Dr. Octopus will gerade seine neueste technische Errungenschaft der staunenden Weltpresse vorstellen, da hüpft plötzlich Spider-Man auf die Tribüne und klaut das geheimnisvolle Gerät. Noch mal kurz „Bis jetzt dachte ich immer, ich sei Spider-Man“ gemurmelt, schlüpft der zufällig anwesende Peter Parker sofort in sein Original-Spinnen-Outfit und schon entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd durch New York. So präsentiert Activision das erste dreidimensionale Abenteuer des beliebten Marvel-Helden. Auf der Suche nach dem Doppelgänger stellen die Programmierer Spidey alles in den Weg, was die Comic-Reihe zu bieten hat. Fans der Serie bekommen sicherlich sofort das Gefühl eines Familientreffens der Helden und Superschurken. Von Venom über Captain America bis Dr. Octopus, hier wird sofort in die Vollen gegriffen.

Neben den übergeschnappten Erzfeinden hat unser Superheld auch noch ein Problem mit der New Yorker Polizei. Diese fährt nämlich großes Geschütz auf, um den vermeintlichen Erfindungsräuber dingfest zu machen.

LATEXBRAUT Stets zur Stelle, um Spidey zu helfen.

Volle Spider-Power voraus!

Was Spider-Man nun neben der fetten Comic-Lizenz von anderen Action-Spielen

FLIEGEN FANGEN IST FÜR ANFÄNGER! Spidey erledigt mit seinem Netz Halunken und durchgeknallte Superschurken.

„VENOM! DU HIER?“ Ein kleines Bussi zwischen Superheld und Superschurke zeugt von gegenseitigem Respekt.

VERMÖBELT Wer Spinnenflüssigkeit sparen will, kann die grünen Kanalbewohner auch in Handarbeit erledigen.

SPRECHBLASEN FEHLANZEIGE Die weiterführenden Zwischensequenzen werden in typischer Comic-Manier gezeigt.

unterscheidet, sind natürlich die speziellen Fähigkeiten des Protagonisten. Während normale Action-Helden hilflos an der Hochhauskante stehen bleiben, klettert Spider-Man einfach die Wand hoch oder schwingt in allerbester Tarzan-Manier von Fassade zu Fassade. Die Levels wurden speziell auf seine wundersamen Fähigkeiten abgestimmt und geben euch die Gelegenheit, vollständig im *Spider-Man*-Universum aufzugehen. Auch in den Kämpfen ist das Spinnennetz sehr flexibel einzusetzen. Man kann es verschießen, um die Hände wickeln (Superschlag), Gegner einspinnen und einen Schutzkokon basteln. Aber Vorsicht! Alle spinnenden Manöver Spider-Mans kosten einen gewissen Anteil des klebrigen Zeugs, und wenn man nicht aufpasst, wird es rasch knapp.

GARDEROBE Erfolg wird mit Spinnenkostümen belohnt.

Neblige Aussichten

Nur technisch hapert es ein wenig. Der fette Nebel wurde zwar in die Story integriert, kann aber öfters nicht über die vielen Pop-ups hinwegtäuschen. Manchmal kann dies zu einigen Fehlsprüngen führen. Der Sound und die Sprachausgabe sind da schon besser. Spidey lässt zu vielen Spielsituationen seinen Kommentar ab und die Musik untermalt dramatisch das Bildschirmgeschehen. Im Großen und Ganzen macht *Spider-Man* die bisher beste Figur unter den versofteten Superhelden. Vor allem die netten Goodies, die erst nach mehrmaligem Durchspielen freigeschaltet werden, sorgen für Langzeitmotivation.

Jean-Reiner Jung

SKYLINE-KLOPPE Wenn das der Schornsteinfeger wüsste.

KLEBRIGE FINGER Spider-Man geht an die Decke.

MEINE MEINUNG!

Bei Spider-Man geben sich die Superschurken die Klinke in die Hand. So viel Wiedererkennungswert habe ich bis jetzt bei kaum einem Comic-Lizenz-Spiel erlebt. Die Handlung ist mit einer großen Prise Humor gewürzt und nimmt sich selbst auch gerne mal auf die Schippe. Ein wunderschöner B-Movie-Stil, der sich dazu auch noch sehr gut spielt. Wer unter Arachnophobie leidet, könnte hier sein Heilmittel finden und zum Spinnen-Fan werden. Ich jedenfalls bin's schon. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

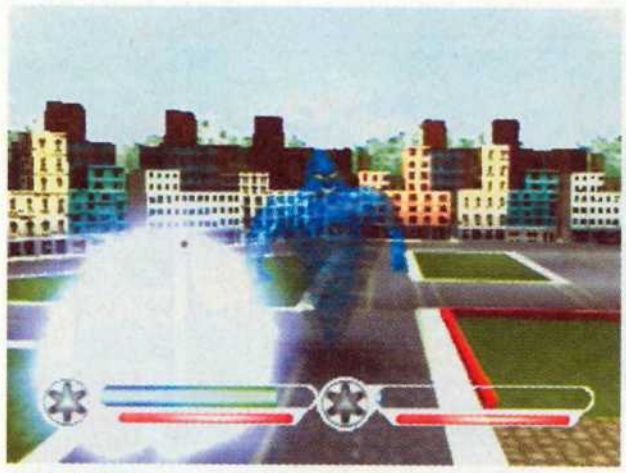
Titel:	Spider-Man
System:	Nintendo 64
Genre:	Action
Spieler:	1
Save Game:	Controller-Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	35
Preis:	Ca. DM 140,-
Hersteller:	Activision
Sprache:	Englisch
BRD Veröffentlichung:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 76%
Sound: 86%
Dauerspaß: 83%

IMPORT

Gesamtwertung: **82%**

Haben wollen?
Kriegen können:
net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



ZWEIKAMPF Als Megazord besiegt ihr auch Typhonus in der Arena mit Leichtigkeit.

GSG 9 Die Geisel ist schon fast befreit, nur der Widersacher stört noch ein wenig.

KARATE Dieser Tritt bringt auch den stärksten Gegner im Nu aus dem Gleichgewicht.

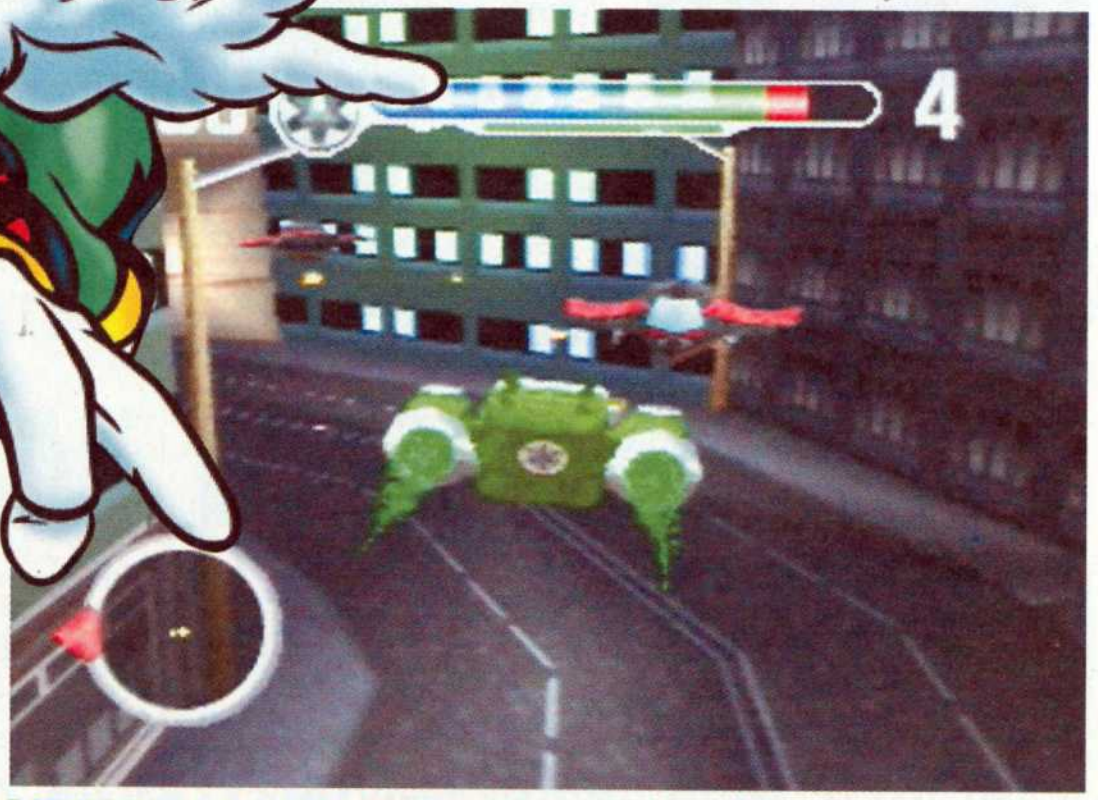
POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Genre
Action
Spieler
1-2
Hersteller
THQ
Internet
www.thq.com/powerrangers

Wenn widerliche Kerle wie Diabolico oder Lavaca die Welt bedrohen, gibt es nur eine Rettung: Die schnelle Eingreiftruppe von den Power Rangers.

Tamagotchi, Teenage Mutant Ninja Turtles, Power Rangers – in der ein oder anderen Form überfluteten sie alle einst die Regale der Spielwarenhändler. Heute krähen nur noch wenig Hähne danach. Das Tamagotchi kommt jetzt in Form der Digimon wieder dick raus und auch die Power Rangers greifen erneut mit Macht nach den Herzen und Geldbeuteln des jungen Publikums. Zu diesem Zweck treten sie nicht nur im Fernsehen auf, sondern auch auf dem N64. Fans der Serie werden von dem Spiel sicherlich begeistert sein, vor allem wenn sie noch nicht so viel Videospielerfahrung haben. In einem sehr einfachen Spiel dürfen sie ihre Lieblingshelden steuern und die Welt vor ihren Lieblingsbösewichten retten. In insgesamt 27 Levels ist Action angesagt. Dabei gibt es genau drei verschiedene Missionsarten, die in unterschiedlichen Varianten durchgespielt werden. Einmal ist der Ranger zu Fuß unterwegs und muss Geiseln befreien und Gegner besiegen. Mit dem Kompass, der immer den Standort der nächsten Geisel anzeigt, ist das ein Kinderspiel. In der zweiten Spielart steuert ihr ein Fahrzeug, entweder auf der Straße oder in der Luft. Mit dem rettet ihr dann andere Ranger, löscht brennende Autos oder räumt Hindernisse aus dem Weg. Dieser Modus ist noch leichter als der erste, einfach immer der Straße folgen und das Ziel ist schnell erreicht Und schließlich gibt es noch die Kampfarena. Hier seid ihr der Megazord, ein Riesenroboter, durch dessen Augen ihr das Geschehen verfolgt. Im Zweikampf gilt es dann, in verschiedenen Umgebungen verschiedene Gegner auszuschalten. Diese Variante lässt sich auch im Zweispielermodus spielen. Dann steht

POWER HOCH DREI Der gelbe Ranger konnte zum Fototermin leider nicht erscheinen.



STRASSENSCHLUCHTEN Manchmal heben die Power Rangers auch ab und erfüllen ihre Missionen in der Luft. Feinde begegnen ihnen da aber genauso.

AUTOBAHN Die Fahrmissionen laufen sehr langsam und zweidimensional ab. Auch hier wollen Geiseln befreit werden.

MEINE MEINUNG!

Mit ganzen 27 Levels wartet Power Rangers Lightspeed Rescue auf. Da sollte man eigentlich ein abwechslungsreiches, spannendes Adventure erwarten können. Leider gibt es aber nur drei verschiedene Missionsarten. Dabei unterscheidet sich lediglich der Ranger, mit dem die einzelnen Levels gespielt werden. Ob der jetzt aber grün, blau oder gelb ist, die Aufgaben und das Angriffspotenzial bleiben doch gleich. Und der Spielspaß wird auch nicht erhöht. *Albrecht*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

eben nicht der Computer auf der anderen Seite, sondern ein menschlicher Mitspieler.

Comicartige Handlung

Wenig abwechslungsreiches Missionsdesign, langsamer Spielablauf und recht dumme Gegner – so lässt sich das Spielkonzept von *Power Rangers Lightspeed Rescue* umschreiben. Grafisch lehnt sich das Spiel stark an die Fernsehserie an. Schurken, Helden und Städte sind knallig bunt und dürften Fans bekannt vorkommen. Da die wohl eher im jüngeren bis sehr jungen Publikum zu finden sind, ist das Spiel für diese Zielgruppe maßgeschneidert. Mit seinem niedrigen Schwierigkeitsgrad und der bunten, schablonenhaften Gestaltung dürften die kleinen Spieler einigen Spaß haben. Dazwischen unterhält sie eine Handlung, die comicartig in Standbildern erzählt wird. Geübteren Spielern bietet das Spiel einige Stunden Ablenkung und Spaß in Maßen.

Albrecht Ott

WINDMASCHINE Manche Levels haben eine Art Endgegner.

BEAM ME UP Der Transporterstrahl holt Sachen an Bord.

BEWERTUNG

Titel:...Power Rangers Lightspeed Rescue
System:.....Nintendo 64
Genre: .....Action
Spieler: 1-2
Save Game:.....Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels:.....27
Preis:.....DM 139,95
Datenträger: 256-MBit-Modul
Hersteller:.....THQ
Entwickler: .....Mass Media/THQ
Sprache:.....Englisch
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 61%
Sound: 67%
Dauerspaß: 62%

Gesamtwertung: **62%**

Beurteilung: Wer kein Fan der Serie und außerdem ein etwas älteres Semester ist, muss dieses Spiel nicht haben. Allen anderen bietet es vertraute Charaktere und altersgerechte Action.

Heft verpasst?

10/00

11/00

12/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 10/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 11/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 12/00	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

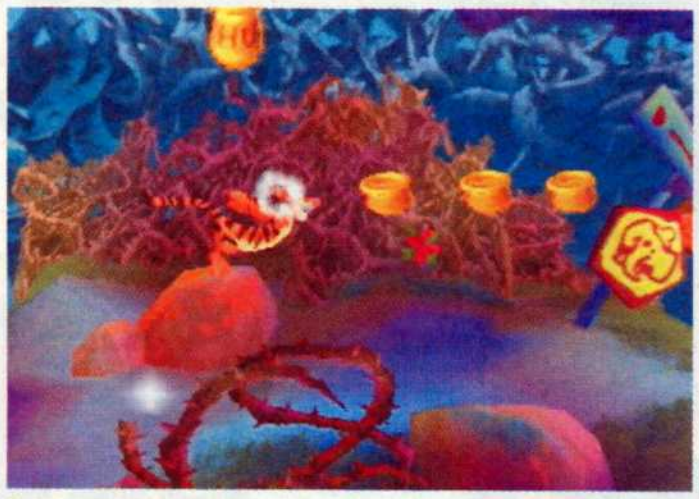
❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



TOPFSCHLAGEN Bei der Jagd auf Honigtöpfe kennt Spielheld Tigger keine Gnade: Her damit!

FRATZEN SCHNEIDEN Macht Tigger dem Hasen alle Grimassen nach, gewinnt er das Spiel.

SPRUNG-KANONE Mittels Spiralfeder-Schwanz erreicht Super-Hüpfer Tigger auch entlegenste Honigtöpfe.

WINNIE PUUH
TIGGER'S HONEY HUNT

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Februar 2001

- Genre: Jump & Run
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Disney Interactive
- Internet: www.disney.de

Wirbelwind Tigger muss die Party retten: Kindgerechte Action mit dem hüpfenden Disney-Derwisch ist da natürlich garantiert!

Oje! Das wird ja eine „tolle" Party: Winnie Puuh hat alle Freunde aus dem Hundert-Morgen-Wald zur Mammutfete eingeladen – aber als er seine Vorräte kontrolliert, ist kein einziger voller Honigtopf mehr im Schrank! Wie gut, dass der nette, kleine Bär im roten T-Shirt sich in solchen Nöten auf seine Freunde verlassen kann: Kaum hört Kumpel Tigger vom süßen Dilemma, da ist er auch schon – wutsch! – im typischen Tigger-Tempo unterwegs, um das Malheur zu beheben. Und wer von euch Tigger aus Büchern, Film oder Fernsehen kennt, der ahnt bereits, dass es dabei äußerst quirlig, himmelhoch hüpfend und tierisch lustig zur Sache geht. Durch neun kunterbunte Levels bahnt sich der fixe Schmusetiger seinen Weg von Honigtopf zu Honigtopf, um für Winnie Puuh den dringend benötigten, süßen Bienensaft zu organisieren. Und da die so lecker golden schimmernden Nektargefäße meist ganz hoch oben und an den unmöglichsten Orten zu finden sind, kommen dem schwarz gestreiften Tatzentier seine Sprungtalente gerade recht. Im Spielverlauf lernt er zudem besondere Hüpfer und Flugtricks, um auch den letzten Honigtopf zu ergattern, und nutzt sogar dicke Elefantenschädel als Absprungkissen. Zwischendurch gibt's dabei auch noch kleine Nebenaufgaben und zusätzlich drei lustige Mini-Games, die so schnell keine Langeweile aufkommen lassen. Sogar lustige Schnappschüsse der Winnie-Puuh-Helden sind in jedem Level versteckt, die ihr finden müsst und anschließend in Tiggers Fotoalbum sammeln könnt. Dank eingängiger, flüssiger Steuerung, einem toll animierten Titelhelden und schönem, bunten Level-Design ist das relativ leichte Spiel mit Disney-Bonus vor allem für jüngere Fans bestens geeignet.

Matthias Glaser

ANIMIER-FERKEL Lustige Sequenzen treiben die Story voran.

KRISENBERATER Tigger hat Zeit für die Sorgen der Freunde.

FARBE SATT Die neun Levels bestechen durch tolle Farben.

WEGWEISER Der Richtungspfeil zeigt nach oben, also den Schwanz aufgewickelt und losgefedert!

STEIN, SCHERE, PAPIER Tigger und Eule im Knobel-Wettstreit.

MEINE MEINUNG!

Klar mag ich Tigger, Winnie Puuh, Ferkel und all die anderen! Grund genug, dem auch optisch mit schönen, bunten Farben brillierenden Spiel einen ordentlichen Disney-Bonus zu verpassen. Leider kann der Titel etwas geübtere Jump&Run-Fans nicht sehr lange fesseln und eignet sich daher, trotz der tollen Charaktere und lustigen Mini-Game-Ideen, in erster Linie für N64-Einsteiger. Hardcore-Zocker werden eher müde über den Schwierigkeitsgrad lächeln. Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Tigger's Honey Hunt
System:	Nintendo 64
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	9 + 3 Minispiele
Preis:	DM 119,95
Hersteller:	Disney Interactive
Sprache:	Englisch
BRD Veröffentlichung:	Februar 2001
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik:	79%
Sound:	76%
Dauerspaß:	77%
Gesamtwertung:	78%

IMPORT

Beurteilung: Für jüngere Zocker und jung gebliebene Tigger-Fans bietet der Titel mit Sicherheit eine gehörige Portion Spaß und Kurzweil, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad relativ niedrig angesetzt, so dass ältere Semester sehr schnell mit dem Spiel am Ende sind.

ZUSCHAUEN STATT SPIELEN Beim Kampf habt ihr nicht viele Möglichkeiten einzugreifen, um den Ausgang zu beeinflussen.

DIE AUSNAHME Die Landkarte ist leider ziemlich hässlich geraten.

OGRE BATTLE 64

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

SUPER-DEFORMED Ogre Battle 64 wechselt zwischen realistischen und comicartigen Figuren.

Ogre Battle 64 muss sich nach langer Wartezeit endlich dem N-Zone-Test stellen – hat sich das Warten gelohnt?

Bei *Ogre Battle 64* übernehmt ihr die Rolle von Magnus Gallant, der soeben seine Ausbildung an einer Militärakademie abgeschlossen hat und gleich bei seinen ersten Einsätzen in eine spannende Geschichte um eine Revolution verwickelt wird. Im Spiel rüstet ihr zwischen den einzelnen Missionen eure Truppen mit neuen Waffen auf oder lasst sie in andere Charakterklassen wechseln. Zwischendurch stehen Besuche in Läden und Treffen mit allerlei Personen an – manche davon schließen sich euch sogar an! Im Kampf selbst kommandiert ihr eure Gruppen über eine eher unschöne Landkarte von Ort zu Ort und bekämpft fast automatisch alle Gegner – die Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich auf das ungefähre Festlegen eines Ziels (keine einzelnen Gegner!), die Flucht und später dem Einsatz von Elementarmagie. Umso nerviger ist dadurch, dass die Kämpfe sich oft ziemlich in die Länge ziehen, weil euer Gegner vorzeitig geflohen ist und ihr ihn wieder einholen müsst. Das Verwalten der Einheiten gestaltet sich recht umständlich, ist aber aufgrund des komplexen Spiels kaum anders zu lösen. Das umfangreiche Handbuch hat sich dagegen ein Lob verdient!

Michael Pruchnicki

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Atlus
- **Internet**: www.atlus.com

MEINE MEINUNG!

Der erwartete Top-Hit ist Ogre Battle 64 leider nicht geworden. Die Grafik ist tatsächlich ein Augenschmaus und auch der Soundtrack ist wirklich hervorragend gelungen. Doch nach dem appetitanregenden Tutorial macht sich beim eigentlichen Spiel leider schnell Ernüchterung breit: ihr könnt die einzelnen Mitglieder eurer Einheiten nicht direkt befehligen, sondern bei Kämpfen fast nur zusehen. Das bloße Rumschicken der Truppen auf der Landkarte selbst ist nicht sehr aufregend. Insgesamt ist das Spiel zwar recht gut, aber hier wäre viel mehr drin gewesen! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Ogre Battle 64
System:	Nintendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	40+
Preis:	Ca. DM 130,-
Hersteller:	Atlus
Sprache:	Englisch
BRD Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Hoch

Grafik:	82%
Sound:	89%
Dauerspaß:	70%
Gesamtwertung:	75%

IMPORT

REVOLUTION! Während der Zwischensequenzen und Stadtbesuche entfaltet sich die Story.

KOMPLEXES SPIELSYSTEM Im Organisations-Bildschirm könnt ihr Stunden verbringen.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Kompatibel?

Ich habe einige Fragen bezüglich des Gamecube und des neuen Link-Abenteuers *Zelda: Majora's Mask*. Ich besitze ein Nintendo 64 und habe vor, mir den Gamecube zu kaufen. Ich wollte gerne wissen, ob es möglich ist, die Nintendo-64-Spiele auch über den Gamecube in verbesserter Grafik zu spielen (so wie es mit der PlayStation 2 möglich ist)?

N-ZONE Es wird defintiv nicht möglich sein, N64-Spiele auf dem Gamecube spielen zu können. Dies liegt in erster Linie an den unterschiedlichen Datenträgern. Während das N64 die bislang Nintendo-typische Modultechnik unterstützte, werden die Spiele des Gamecube auf einer Mini-DVD ausgeliefert. Einen Modulschacht für N64-Cartridges sucht man am Gamecube vergebens. Das schließt allerdings nicht aus, dass in mehr oder weniger ferner Zukunft ein N64-Emulator für den Gamecube erscheinen wird. Auf diesem könntest du dann deine alten N64-Spiele zocken.

Es ist ja auch möglich, den Game Boy Advance als Controller zu benutzen. Kann man so den Game Boy Advance als eine Art Super Game Boy verwenden und Game-Boy-Spiele über den Gamecube auf dem Fernseher spielen?

N-ZONE Bislang hat Nintendo nur bekannt gegeben, dass man den Game Boy Advance als Controller mit Display auf dem Gamecube nutzen kann. Vom jetzigen Standpunkt aus ist es eher unwahrscheinlich, dass der neue Game Boy auch herkömmliche Game-Boy-Spiele über den Gamecube abspielen können wird.

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

Werden die Software-Hersteller auch noch Nintendo-64-Spiele produzieren oder werden sie sich voll auf den Gamecube konzentrieren?

N-ZONE Schon jetzt ist deutlich spürbar, dass sich zahlreiche Entwickler vom N64 abwenden und bereits fleißig an Spielen für den Gamecube tüfteln. Als Beleg hierfür sei hier nur *Resident Evil Zero* genannt, das ursprünglich für das N64 geplant war und jetzt nur noch auf dem Gamecube erscheinen wird. Die Zahl der veröffentlichten N64-Spiele wird sicherlich nach dem Erscheinen des Gamecube zurückgehen, allerdings werden auch (zumindest in naher Zukunft) noch weiterhin Spiele für Nintendos „alte" Konsole produziert werden.

Dann interessiert mich noch, ob man *Zelda: Majora's Mask* auch ohne Expansion-Pak spielen kann, da ich keines besitze?

N-ZONE Für das Heldenepos *Zelda: Majora's Mask* ist aufgrund der opulenten Grafik und des Umfangs ein Expansion-Pak zwingend erforderlich. Du kannst dir sicher sein, dass sich der Kauf der Speichererweiterung allein für dieses brillante Spiel lohnt.

Heute habe ich in der Schule folgendes Interessantes erfahren. Mein Sitznachbar hat mir erzählt, dass sein Bruder am Mittwoch, dem 15.11., *Zelda: Majora's Mask* zum Geburtstag geschenkt bekommen hat. Das war zwei Tage vor dem offiziellen Erscheinungstermin. Er sagte, dass seine Schwester, die in Hildesheim wohnt, das Spiel seinem Bruder geschenkt hat. Konnte man *Majora's Mask* dort schon früher kaufen? Als sein Bruder die Verpackung geöffnet hatte, hat er gemerkt, dass er Besitzer einer goldenen Cartridge ist. Hat Nintendo sich dazu entschlossen, einen Teil auf goldenen Modulen zu veröffentlichen, als eine Art Sammlerstück? Und wie kommt man an ein goldenes Modul? Mein Freund sagte, dass seine Schwester das Spiel ganz normal im Laden gekauft hat. Sie hatte wohl verdammt viel Glück, dieses Spiel zu kaufen. Kann man eigentlich von außen erkennen, ob in der Verpackung eine goldene Cartridge ist?

N-ZONE Es kommt immer mal wieder vor, dass vereinzelte Verkaufsketten oder Warenhäuser ein Spiel wenige Tage vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin anbieten können, wenn sie die Ware schon frühzeitig erhalten haben. Der Bruder deines Klassenkameraden hat einfach Glück gehabt. Nintendo hat sich dazu entschlossen, das Spiel in Deutschland auf einem goldenen Modul zu veröffentlichen. Es handelt sich dabei allerdings nicht um die Sonderausgabe, die Nintendo zur Veröffentlichung des Games in den USA spendiert hat. Dieses spezielle Sammlerstück enthält ein schmuckes

Hologramm und war streng limitiert.

Christoph Bonecke

TV-Star Link

Wie ich vor kurzem erfahren habe, gab es im Jahre 1991 und 1992 eine *Zelda*-TV-Serie. Und da ich der Meinung bin, dass *Zelda* eines der besten Spiele der Welt ist, möchte ich natürlich auch die Serie nicht verpassen. Daher bitte ich euch, ein wenig Werbung für www.zeldafans.de machen zu dürfen. Auf dieser Internet-Seite findet man nämlich nicht nur Informationen zur Serie (natürlich auch zum Spiel), sondern auch eine Wahl. Es geht darum, die *Zelda*-Serie wieder auf den Bildschirm zu bringen. Und wenn es genug *Zelda*-Fans gibt, die die Serie gern sehen würden, strahlt RTL vielleicht die alten 13 Folgen wieder aus. Ich finde, das ist einfach ein Muss für alle *Zelda*-Fans. Also bitte, helft mit, die *Zelda*-Serie zu retten !

N-ZONE Wir wünschen dir viel Erfolg und viele Rückmeldungen auf deinen Aufruf. Eine Wiederholung der alten Folgen wäre gerade nach der Veröffentlichung von *Zelda: Majora's Mask* für die zahlreichen Fans von Link von Interesse.

Lea Becker

Missverständnis

Für *Zelda: Ocarina of Time* habe ich ungefähr einen Monat gebraucht, bis ich das Spiel durchgespielt hatte. Das fand ich auch gut, weil ich länger was zu spielen hatte und mich immer darauf freuen konnte, weiterzuspielen. Beim Blitztest von *Zelda: Majora's Mask* habt ihr geschrieben: „Die euch geschenkten drei Tage bis zum Weltuntergang dauern in Echtzeit gerade einmal 36 Minuten." Meint ihr damit etwa, dass man das ganze Spiel schon in 36 Minuten durchgespielt hat? Das fände ich irgendwie ein bisschen kurz!

N-ZONE Klar, das wäre wirklich etwas kurz. Das ganze Spiel beschäftigt euch natürlich wesentlich länger. Die drei Tage bis zum Weltuntergang dauern zwar nicht drei echte, ganze Tage, sondern im Spiel vergehen die Stunden tatsächlich schneller als in Wirklichkeit, aber da Link nach Ablauf dieser Frist mit der auf seiner Okarina gespielten „Hymne der Zeit" zur Morgendämmerung des ersten Tages zurückkehren kann, beginnen ab da die drei besagten Tage wieder von vorne. Somit bleibt euch auch genügend Zeit, die zahlreichen komplexen Missionen zu bestehen. Ihr dreht also immer wieder die Zeit an den Anfang der Geschichte zurück und habt dann wieder drei Tage Zeit für die nächste Mission.

Annika Birk

Next-Generation-Schummelei

Wie ihr in der N-Zone, Ausgabe 11/00 berichtet habt, können „alte" Spiele für den Game Boy und den Game Boy Color auch auf dem Game Boy Advance gespielt werden. Mich würde interessieren, ob es auch auf dem Game Boy Advance möglich sein wird, mit einem Schummelmodul wie dem Gameshark, dem Action Replay oder dem Xploder Cheats zu aktivieren.

N-ZONE Sobald wir den neuen Game Boy Advance in den Händen halten, werden wir testen, inwieweit bislang für den Game Boy und den Game Boy Color erschienene Peripherie-Geräte mit dem Game Boy Advance kompatibel sind. Bis dahin bleibt leider ungewiss, ob Nintendo dem Schummeln mit den beliebten Modulen einen Hardware-Riegel vorschieben wird oder ob die Cheat-Module auch auf dem Game Boy Advance verwendet werden können.

Bennet Ludwig

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Gamecube	❑	❑	❑
GB Advance	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?

❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Pokémon-Charts: Welche drei Pokémon-Artikel (nicht nur Videospiele) gefallen dir im Augenblick am besten?

1. _____
2. _____
3. _____

7. Pokémon-Most-Wanted-Charts: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Pokémon-Produkte (nicht nur Videospiele) wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

8. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Zone	___	❑	❑	❑
Pokémon Crystal	___	❑	❑	❑
Gamecube-News	___	❑	❑	❑
Game-Boy-Advance-News	___	❑	❑	❑
Indiana Jones	___	❑	❑	❑
Sin and Punishment	___	❑	❑	❑
Eternal Darkness	___	❑	❑	❑
Banjo-Tooie	___	❑	❑	❑
Hey You, Pikachu!	___	❑	❑	❑
Rugrats in Paris	___	❑	❑	❑
Power Rangers Lightsp. Re.	___	❑	❑	❑
Spider-Man	___	❑	❑	❑
Tiggers Honey Hunt	___	❑	❑	❑
Ogre Battle 64	___	❑	❑	❑
Komplettlösung Zelda: M. M.	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 01/2001)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ -mal pro Jahr.

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____ _____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____

_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 1 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Während es draußen nach Glühwein und gebrannten Mandeln duftet und verzweifelte Menschen in den verstopften und weihnachtlich geschmückten Einkaufspassagen nach den letzten Geschenken für ihre Lieben suchen, habe ich mich einmal mehr auf die Suche nach hilfreichen Schummeleien für eure Lieblingskonsolen begeben. Neben Tipps zu WWF No Mercy und weiteren Tricks zum Agententhriller The World Is Not Enough erhaltet ihr Cheats zu dem furiosen Faustkampfspektakel Ready 2 Rumble: Round 2. Game-Boy-Color-Fans bekommen Hilfestellung beim Skaten und bei der Vampirjagd. Einen guten Rutsch ins neue Jahr wünscht euch Euer Jens Quentin

WWF No Mercy

VERMÖBELT Nun könnt ihr auch mit den zahlreichen geheimen Wrestlern loslegen.

Als Debra kämpfen: Geht auf Terri und drückt C-links oder C-rechts.
Als Fabulous Moolah kämpfen: Geht auf Mae Young und drückt C-links oder C-rechts.
Als Funaki kämpfen: Geht auf Tanka Michinoku und drückt C-links oder C-rechts.
Als Godfather kämpfen: Geht auf Godfather und drückt C-links oder C-rechts.
Als Jacqueline kämpfen: Geht auf Ivory und drückt C-links oder C-rechts.
Als Jim Ross kämpfen: Spielt Jerry „The King" Lawler frei und geht auf ihn. Drückt dann C-rechts.
Als Gerald Brisco kämpfen: Spielt Jerry „The King" Lawler frei und geht auf ihn. Drückt dann zweimal C-rechts.
Als Pat Patterson kämpfen: Spielt Jerry „The King" Lawler frei und geht auf ihn. Drückt dann dreimal C-rechts.
Als Howard Finkel kämpfen: Spielt Earl Hebner frei, geht auf ihn und drückt C-rechts.
Als Paul Bearer kämpfen: Spielt Earl Hebner frei, geht auf ihn und drückt zweimal C-rechts.
Als Michael Cole kämpfen: Spielt Earl Hebner frei, geht auf ihn und drückt dreimal C-rechts.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (US)

Fetter Boxer: Drückt im Auswahlbildschrim zweimal rechts, oben, unten, rechts, zweimal R, L. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Geräusch.
Dünner Boxer: Drückt im Auswahlbildschirm zweimal rechts, oben, unten, rechts, R, L. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Geräusch.
Untoter Boxer: Drückt im Auswahlbildschirm links, oben, rechts, zweimal R, L. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Geräusch.
Riesige Boxhandschuhe: Drückt im Auswahlbildschirm links, rechts, oben, unten, R, L. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Geräusch.

The World Is Not Enough

Exotic-Weapons-Modus: Komplettiert den Thames-Chase-Level im Schwierigkeitsgrad „00 Agent" innerhalb von 4 Min. 25 Sek.

Gadget-War-Modus: Komplettiert den Fallen-Angel-Level im Schwierigkeitsgrad „Secret Agent" innerhalb von 2 Min. 45 Sek.

Wildfire-Modus: Komplettiert den City-Of-Walkways-2-Level im Schwierigkeitsgrad „Agent" innerhalb von 3 Min. 40 Sek.

ZEITDRUCK Schnelle Spieler können interessante neue Modi freispielen.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes
Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Buffy the Vampire Slayer
Unendliche Lebensenergie: 017F4BC7
Gegner haben keine Lebensenergie: 0100DFC7
Unendliche Kraft: 013F4DC7
Unendliche Power-ups: 01015AC7

MTV Sports: Skateboarding
Unendlich viele Versuche: 010595C8
Unbegrenztes Zeitlimit: 01FFA1C7
Alle Objekte gefunden: 010F97C7
Maximale Punktzahl: 0199C1C7
0199C2C7
0199C3C7

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Teil 2

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.zelda.de

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu Zelda: Majora's Mask verraten wir euch überlebenswichtige Tipps und Tricks, wie sich nach den Abenteuern im Deku-Tempel der letzten Ausgabe nun auch die zweite und dritte von Links Mission bestens meistern lassen: Folgt uns ins Goronendorf und anschließend in die Unterwasserwelt der Zora.

Der Weg zum Goronendorf

Wie komme ich zu dem Gebirgspass?

Verlasst Unruh-Stadt durch den Nordausgang und geht direkt den Abhang hinunter. Stapft durch den Schnee weiter in Richtung Norden, bis ihr an eine Anhöhe kommt. Diese führt hinauf zum Gebirgspass. Der Weg nach oben wird euch aber durch einen Eisblock versperrt. Um diesen aus dem Weg zu räumen, müsst ihr mit eurem Bogen zwei direkte Treffer auf dem riesigen Eiszapfen an der Felsdecke darüber landen. Habt ihr dies geschafft, fällt er herunter, zerschmettert den Eisblock und macht somit den Weg frei.

Vier große Schneebälle blockieren den Weg zum Dorf. Wie komme ich an ihnen vorbei?

Wenn ihr euch die Schneebälle genau anschaut, wird euch Taya den Hinweis geben, sie aus dem Weg zu sprengen. Legt eure Ka-Bumm-Maske an und drückt die B-Taste um eine Explosion auszulösen (ihr könnt auch einfach Bomben werfen). Die Schneebälle werden dadurch weggesprengt. Jetzt könnt ihr weiter dem Pfad bis zum Schild mit der Aufschrift „Bergsiedlung" folgen. Um dorthin zu kommen, müsst ihr nur dem linken Pfad nachgehen.

Was muss ich in der Bergsiedlung tun?

Wenn ihr das Gebiet betretet, seht ihr zu eurer Rechten eine Holzhütte. Momentan könnt ihr hier noch recht wenig tun – ihr braucht das Auge der Wahrheit. Auf der linken Seite der Bergsiedlung ist eine Eulenstatue, die ihr mit dem Schwert aktivieren solltet. Mit dem Lied der Schwingen könnt ihr so immer wieder in die Berge kommen. Von hier aus solltet ihr zunächst auf die rechte Seite des Dorfs zu dem kleinen See gehen. Wenn ihr am Seeufer entlang geht, seht ihr bald ein Schild, welches euch den Weg zum Goronendorf weist. Das sollte euer nächstes Ziel sein. Auf dem Weg werdet ihr Tingle treffen, den ihr aus Unruh-Stadt kennt. Er wird euch eine Karte der gesamten Umgebung für nur 20 Rubine verkaufen. Nehmt das Angebot auf jeden Fall an, da es euch später viel Zeit spart.

Was muss ich tun, sobald ich das Goronendorf erreicht habe?

Wenn ihr das Goronendorf betreten habt, sprecht mit dem Torwächter und er wird euch das Tor zum Goronentempel öffnen. Zu diesem Zeitpunkt macht es aber noch keinen Sinn, hinein zu gehen. Zudem kommt ihr sowieso nicht rechtzeitig zur Tür, bevor sie sich schließt. Folgt also zuerst einmal dem Pfad, der vom Torwächter aus nach unten führt. Nach einem kurzen Marsch kommt ihr zu einer Eule, die auf einem Pfeiler über euch sitzt. Redet mit ihr. Sie wird euch bitten, ihr zu folgen. Wenn ihr zusagt, fliegt sie über eine Schlucht und verliert dabei einige Federn. Diese Federn markieren die unsichtbaren Plattformen, über die ihr springen müsst, um zum Goronen-Schrein auf der anderen Seite zu kommen. Hier ist erhöhte Vorsicht geboten, da die Plattformen rutschig sind und man sehr leicht herunterfallen kann. Wenn ihr die riesige Schatztruhe öffnet, die ihr in der Höhle auf der anderen Seite der Schlucht findet, dann bekommt ihr das Auge der Wahrheit. Benutzt es, um alle unsichtbaren Plattformen zu sehen und macht euch auf den etwas leichteren Rückweg.

Wenn ich das Auge der Wahrheit benutze, sehe ich den Geist eines Goronen. Was bringt mir das?

Ihr könnt den Geist nur sehen, wenn ihr das Auge der Wahrheit benutzt, also redet mit ihm, solange es aktiviert ist. Wenn er euch darum bittet, dann folgt ihm zurück zum Bergdorf. Wenn ihr es erreicht, wird der Geist eine riesige Felswand hinaufschweben. Mit dem Auge der Wahrheit könnt ihr ein Netzwerk aus unsichtbaren Leitern erkennen, das die Wand hinaufführt. Oben angekommen, müsst ihr dort in die Höhle gehen. Das ist das Goronen-Grabmal. Sprecht hier wiederum mit dem Geist und hört euch seine Geschichte an. Danach spielt ihr mit eurer Ocarina die Sonate der Befreiung. Der Geist des einst so berühmten Goronenkriegers kann jetzt in Frieden ruhen und hinterlässt euch als Geschenk die Goronen-Haut.

Vor dem Goronen-Grabmal ist ein eingefrorener Gorone. Wie kann ich ihn loseisen?

Das ist ganz einfach. Dazu braucht ihr nur etwas heißes Wasser. Geht zurück ins Grabmal, legt die Goronen-Haut an und zieht den Grabstein in der Mitte des Raums nach hinten. Dabei kommt ein Gitter zum Vorschein, aus dem heißes Quellwasser sprudelt. Füllt eine leere Flasche damit und gießt es über den eingefrorenen Goronen. Jetzt könnt ihr euch auf den Rückweg ins Goronendorf machen.

INFO

Ein neues Lied! Der Gesang des Himmels (rechts, unten, A, unten, rechts, oben)!

Ihr erlernt dieses Lied, nachdem ihr Odolwa, den Herrn des Dämmerwald-Tempels, besiegt habt. Dieses Lied benötigt ihr aber erst gegen Ende des Spiels, wenn ihr alle vier gefangenen Seelen befreit habt. Es ist sehr wichtig, also vergesst es nicht.

Todesberg und Goronendorf

Eine schwere Steintür blockiert den Weg in den Goronentempel. Wie komme ich hinein?

Um in den Tempel zu kommen, muss Link die Goronen-Haut aus dem Goronen-Grabmal besitzen. Legt sie an, stellt euch vor die Tür und haltet die A-Taste gedrückt (Einrollen). Ein Druck auf die B-Taste löst einen Goronen-Stampfer aus, der die Tür öffnet und euch den Zugang zum Tempel ermöglicht.

INFO

Ein neues Lied! Das goronische Schlummerlied (A, C-rechts, C-links, A, C-rechts, C-links, C-rechts, A)

Dieses Lied gibt euch die Möglichkeit einen beliebigen Goronen in tiefen Schlaf zu versetzen und ist daher in diesem Teil eures Abenteuers sehr nützlich. Um dieses Lied zu erlernen, müsst ihr zunächst den vermissten Dorfältesten der Goronen finden. Auf eurem Weg zum Goronendorf solltet ihr die Fee Tingle getroffen haben, die in einem Ballon über dem Boden schwebt. Begebt euch in dieser Gegend auf die niedrigste Ebene (den zugefrorenen See) und schaut euch die riesigen Schneebälle etwas genauer an, bis ihr einen findet, der etwas größer als die anderen ist. Wenn ihr ihn mit einer Bombe zerstört, kommt darunter der eingefrorene Dorfälteste zum Vorschein. Jetzt braucht ihr wiederum eine Flasche mit heißem Quellwasser aus dem Goronen-Grabmal. Sobald er aufgetaut ist, müsst ihr die Goronen-Haut anlegen und mit ihm sprechen. Er wird euch die ersten Töne des Liedes lehren. Wenn ihr jetzt ins Goronendorf zurückkehrt und dort im Tempel diese Töne dem weinenden Goronenbaby vorspielt, lernt ihr die übrigen Töne.

Was muss ich tun, sobald das Goronenbaby schläft?

Nachdem ihr das Baby in Tiefschlaf versetzt und das goronische Schlummerlied komplett gelernt habt, solltet ihr erst mal zurück ins Bergdorf gehen. Im hinteren Teil dieses Geländes ist ein Pfad, der nach Pic Hibernia führt. Er ist voll von rollenden Schneebällen und sehr tiefen Löchern mit Sprungschanzen. Legt die Goronen-Haut an und benutzt die Goronen-Rolle, um über die Löcher zu kommen. Der starke Goronen-Hieb solltet reichen, um die Schneebälle aus dem Weg zu räumen.

Der Pic Hibernia Tempel

Ein starker Wind bläst über den dünnen Pfad zum Tempel. Wie kann ich ihn stoppen?

Wenn ihr das Auge der Wahrheit benutzt, könnt ihr einen riesigen Goronen sehen, der diesen Wind beim Ausatmen macht. Spielt einfach das goronische Schlummerlied, um ihn schlafen zu legen. Jetzt könnt ihr relativ gefahrlos auf die andere Seite kommen. Gebt aber trotzdem auf die rollenden Schneebälle acht, da sie euch recht leicht von der schmalen Eisbrücke werfen können. Den Eingang zum Tempel findet ihr am Ende eines langen Pfads, der sich außen um das Gebäude windet.

Ich bin jetzt im Tempel, aber ein riesiger Felsbrocken blockiert den Durchgang, der vor mir liegt. Was nun?

Legt einfach die Goronen-Haut an und drückt den Felsblock nach hinten. Dadurch kommt ihr in den nächsten Teil des Tempels. Nehmt die Tür zu eurer Rechten und ihr kommt an eine kaputte Brücke. Benutzt die Goronen-Rolle, um sie zu überqueren. Achtet aber darauf, dass ihr schnell genug seid, sonst fallt ihr in die Lava unter euch. Auf der anderen Seite angekommen, nehmt ihr die Tür auf der linken Seite und schaut euch erst mal die kurze Videosequenz an, die folgt. Ihr kommt jetzt in den Hauptraum des Pic Hibernia Tempel.

Wo finde ich den ersten kleinen Schlüssel?

Wenn ihr den Hauptraum des Tempels betretet, seht ihr in der gegenüberliegenden Wand eine Tür, durch die ihr gehen müsst. Hier findet ihr zwei graue Felsblöcke, welche die linke Wand verdecken. Legt die Goronen-Haut an und zieht beide weg. Hinter den Felsen befindet sich ein Geheimraum mit einer Schatzkiste. Mit dem kleinen Schlüssel aus dieser Kiste könnt ihr die verschlossene Tür in dem Raum öffnen, den ihr passiert habt, bevor ihr zur kaputten Brücke gekommen seid.

Ich habe gerade den Kompass gefunden! Was muß ich jetzt tun?

Die Wand hinter dem Kompass hat einen großen Riss. Ihr könnt sie mit Hilfe einer Bombe problemlos zum Einstürzen bringen. Im Raum dahinter müsst ihr mit Pfeil und Bogen die Eiszapfen lösen, um die großen Eisblöcke zu zerstören, welche den Zugang zu den kleinen Plattformen verwehren. Wenn das Eis weg ist, kommt ihr über die Plattformen zu einer Schatzkiste (unter einem Schneeball verborgen), die einen kleinen Schlüssel enthält. Er öffnet die verschlossene Tür in diesem Raum.

Der Pic Hibernia Tempel (Fortsetzung)

Ich stecke fest in dem Raum mit den verschiedenfarbigen Plattformen. Was mache ich hier?

Das ist ein relativ einfaches Puzzle. Benutzt den Goronen-Stampfer, um den gelben Block auf eurer Seite des Raumes zu senken. Springt jetzt auf den Block gegenüber und stampft auf den grünen Block vor der Ausgangstür. Danach müsst ihr auf den hohen Block in der Mitte springen und dort aufstampfen. Klettert nun über den kleinen grünen Block zurück Richtung Ausgang. Dabei müsst ihr aber sehr schnell sein. Jetzt könnt ihr den Raum durch die Tür verlassen.

Wie besiege ich den teleportierenden Zaurob?

Ihr trefft im Pic Hibernia Tempel zweimal auf diesen trickreichen Gegner. Ihr solltet also wissen, wie ihr ihn schnell und effektiv außer Gefecht setzen könnt. Er hat einen Hauptangriff – den Eiszauber. Wenn Link davon getroffen wird, verliert er etwas Lebensenergie und wird für ein paar Sekunden eingefroren. Zaurob teleportiert sich darüber hinaus ständig durch den ganzen Raum mit Hilfe der leuchtenden Sockel. Im Laufe des Kampfes benutzt er zudem Klone von sich, um euch das Leben noch härter zu machen. Es gibt zwei Wege diesen Gegner zu besiegen. Beim ersten Zusammentreffen mit ihm solltet ihr die Goronen-Haut anlegen und ihn mit dem Goronen-Hieb zu Leibe rücken. Beim zweiten Mal solltet ihr Links Pfeile verwenden, da sie sich wegen ihrer Geschwindigkeit sehr gut eignen.

Wie besiege ich die mechanischen Dinosaurier?

Erinnert ihr euch an die Zwischengegner im Dämmerwald Tempel? Nun, diese beiden Gegner verhalten sich genauso, sie haben sogar dieselben Attacken. Ihr könnt also dieselbe Taktik wie im Dämmerwald Tempel anwenden. Das einzige Problem bei der Sache ist, dass ihr es diesmal mit zwei Gegnern gleichzeitig zu tun habt. Benutzt euren Schild, um euch gegen die Schwertattacken zu verteidigen und schlagt zu, wenn ihr eine Möglichkeit seht. Wenn ihr einen Treffer landet, werden sich die beiden mit ihrem feurigen Atem revanchieren. Ihr solltet versuchen, dem Feuer zu entgehen, da ihr es nicht abblocken könnt. Wenn ihr nur sehr wenig Lebensenergie übrig habt, könnt ihr auch schnell an den beiden vorbeilaufen. Das sollte aber nur der letzte Ausweg sein.

Ich habe endlich den

Wenn ihr diesen wichtigen Schlüssel gefunden habt, ist es Zeit, sich den Herrn dieses eis-

Schlüssel zum Raum des Endgegners. Was nun?

kalten Levels vorzunehmen. Dazu müsst ihr in den Hauptraum des Tempels zurückkehren. Dort seht ihr eine große Säule, die hauptsächlich aus braunen Blöcken besteht. Es befinden sich aber außerdem vier blaue Blöcke in verschiedenen Höhen an der Säule. Diese müsst ihr entfernen. Legt die Goronen-Haut an und beginnt mit den unteren beiden. Benutzt den Goronen-Hieb, um sie wegzuschlagen. Über einige Treppen kommt ihr danach an die oberen beiden blauen Blöcke. Jetzt müsst ihr zur höchsten Ebene des Hauptraums, wo ihr nun eine neue Sektion betreten könnt, die von riesigen Schneebälle blockiert wird. Räumt sie mit dem Goronen-Hieb zur Seite und folgt dem Pfad, der zum Endgegner führt.

INFO

Der Endgegner im Pic Hibernia Tempel – Stählerner Albtraum Goht!

Dieser Gegner erscheint in Form eines mechanischen Monsterstiers namens Goht. Er ist jedoch trotz seines bedrohlichen Aussehens recht einfach zu besiegen. Legt die Goronen-Haut an und rollt durch den kreisförmigen Raum. Ihr müsst wiederholt mit Goht zusammenstoßen, um seine Lebensenergie zu senken. Achtet dabei aber auch auf eure magische Energie, da diese durch die Goronen-Rolle abnimmt. Die veschiedenen grünen Töpfe, die im ganzen Raum verteilt sind, dienen dazu, um sie wieder aufzufüllen. Wenn ihr Goht trefft, wird er sich mit einem Blitzschlag revanchieren. Bleibt einfach in Bewegung und ihr werdet nicht getroffen. Zu den Blitzen kommen noch von Goth aufgewirbelte Erdbrocken, die viel Schaden verursachen, wenn sie euch treffen und dadurch eure Aufgabe nicht gerade leichter machen. Später fallen noch Stalaktiten von der Decke, die euch aber nicht verletzen. Kurz vor seinem Ende legt Goht zusätzlich eine Spur aus Bomben denen ihr aber leicht ausweichen könnt. Wenn ihr doch von einer getroffen werdet, verliert ihr ein ganzes Herz an Lebensenergie. Wenn ihr den letzten Treffer auf Goht landet, bricht er an der Wand seines Unterschlupfs zusammen.

Die Rettung von Epona und die Schädelbucht

Nach einem langen Kampf habe ich Goht besiegt und das Goronenland aufgetaut. Wie geht's jetzt weiter?

Um zum nächsten großen Abschnitt des Spiels zu kommen, müsst ihr Epona zurückholen. Geht zur Eisfläche außerhalb des Goronendorfs und betretet die Höhle auf der linken Seite, nachdem ihr den Zugang mit einem Feuerpfeil aufgetaut habt. Hier trefft ihr auf einen riesigen Goronen, der Bomben verkauft. Nehmt das Pulverfass, das er euch gibt und lauft schnell über die Brücken zurück, die zur Bergsiedlung führen. Auf der anderen Seite der Brücken seht ihr einen Abhang zu eurer Rechten. Werft das Pulverfass die Absätze hinauf und benutzt die Goronen-Rolle, um hinterher zu kommen. Platziert das Pulverfass neben dem großen Felsen, der oben den Höhleneingang versperrt. Ist der Felsbrocken gesprengt, könnt ihr zu dem goronischen Bombenhändler zurückkehren. Er wird euch für die Beseitigung des Felsens danken und euch als Belohnung ein neues Pulverfass überlassen. Eponas Befreiung muss nun am ersten Tag eures Abenteuers gelöst werden. Solltet ihr gerade am zweiten oder dritten Tag sein, müsst ihr die Hymne der Zeit spielen, um zum ersten Tag zurückzukehren. Natürlich verliert ihr dann das Pulverfass. Ihr könnt jedoch eines für 50 Rubine im Bomben-Shop von Unruh-Stadt kaufen. Verlasst danach Unruh-Stadt in Richtung Süden. Auf der Milchstraße trefft ihr einen Kerl, der versucht einen Felsbrocken klein zu hacken. Benutzt das Pulverfass, um den Brocken wegzusprengen und den Weg zur Romani Ranch frei zu machen. Auf der Ranch trefft ihr das kleine Romani-Mädchen, das euch eine Aufgabe stellt. Ihr müsst, auf Epona reitend, innerhalb von zwei Minuten zehn Luftballons zerschießen, die auf der Ranch verteilt sind. Seid ihr erfolgreich gewesen, könnt ihr von Romani Eponas Lied lernen.

Wie komme ich zur Schädelbucht?

Verlasst Unruh-Stadt durch den westlichen Ausgang und reitet entlang des Pfades, bis ihr an eine Steinwand kommt, die ihr mit Epona überwinden könnt. Folgt dem Pfad dahinter bis zur Schädelbucht.

Oh Mann, die Schädelbucht ist ja riesig! Gibt es keine Karte dafür im Spiel?

Es gibt eine Karte und sie macht die ganze Sache erheblich leichter. Etwa auf der Hälfte der Milchstraße trefft ihr auf Tingle mit seinem Ballon. Holt ihn mit einem Pfeil herunter und er wird euch für den Spottpreis von 40 Rubine die Karte verkaufen.

Was muss ich als erstes tun, wenn ich zur Schädelbucht komme?

Zuallererst sollte Link die Zora-Schuppen finden, da er dann den Ozean erkunden kann. Reitet also zum Strand hinunter, bis ihr einen Schwarm Möwen seht, der nicht allzu weit vom Strand entfernt über dem Wasser kreist. Wenn ihr dorthin schwimmt, werdet ihr einen Zora finden, der dem Tode nahe ist. Bringt ihn zum Strand und spielt die Sonate der Befreiung, um ihn zu retten. Er wird euch daraufhin die Zora-Schuppen geben.

Gibt es in der Schädelbucht irgendwelche Eulenstatuen?

Es gibt zwei solche Statuen in der Schädelbucht und bevor ihr irgendetwas anderes tut, solltet ihr sie unbedingt aktivieren. Die erste befindet sich außerhalb des maritimen Forschungslabors, das ihr vom Strand aus sehen könnt. Benutzt die Zora-Schuppen, schwimmt hinüber und aktiviert die Statue wie gewohnt mit dem Schwert. Der zweite Eulenteleporter befindet sich am Hinterausgang der Zora-Höhle. Wenn ihr vom Eingang zur Schädelbucht nach links entlang des Strands reitet, kommt ihr zu einer Höhle, die zu einem zweiten Strandteil führt. Dort solltet ihr im Meer einen Felsen sehen, der wie ein Fischschwanz aussieht. Legt die Zora-Schuppen an und schwimmt dort hinaus. Direkt unter dem Felsen befindet sich der Eingang zur Höhle der Zora. Im Inneren müsst ihr euch nach rechts wenden und den ersten Durchgang auf der rechten Seite durchschreiten. Danach nehmt ihr

Jetzt habe ich also die Zora-Schuppen, aber ich komme trotzdem nicht weiter! Was nun?

den ersten, der nach links führt. Er führt euch zu einem Felsvorsprung, von dem aus ihr den Ozean überblicken könnt. Hier findet ihr auch die zweite Eulenstatue in dieser Gegend.

Schaut euch die Karte genau an und schwimmt dann unter Wasser nach Norden. Natürlich müsst ihr dabei die Zora-Schuppen tragen. Wenn ihr das weit entfernte, nördliche Riff der Schädelbucht erreicht, werdet ihr dort unter Wasser fünf Bretter sehen. Schwimmt mit voller Geschwindigkeit dagegen, um sie wegzubrechen. Hinter einem dieser Bretter ist der Eingang zur Piratenfestung versteckt. Die Festung ist rund um eine große Lagune gebaut worden und die Bewohner mögen keine Besucher. Wenn euch eine der Wachen bemerkt, werdet ihr sofort rausgeworfen. Es gibt jedoch einen hervorragenden Weg, sich diesen Abschnitt um einiges leichter zu machen. Wenn ihr auf diesen Trick verzichten und lieber durch die Festung schleichen wollt, dann lest erst ab der Überschrift „Die Piratenfestung" weiter. Wenn ihr unsere kleine Hilfestellung in Anspruch nehmen wollt, dann solltet ihr euch den Informationskasten „Das Versteckspiel" auf der nächste Seite genauer anschauen.

INFO

Eponas Lied (C-oben, C-links, C-rechts, C-oben, C-links, C-rechts)

Ihr lernt dieses Lied von dem Mädchen auf der Romani Ranch. Egal, wo ihr euch auf Termina befindet, mit diesem Leid könnt ihr Epona immer herbei rufen. Mit Hilfe des Pferdes seid ihr schneller und könnt über Zäune springen. Das ist sehr nützlich!

INFO

Das Versteckspiel

Die Piratenfestung gehört zu den schwierigsten Stellen im Spiel. Wenn ihr geschnappt werdet, schmeißen euch die Wachen hinaus und ihr dürft noch einmal von vorne beginnen. Stellt euch mal vor, wie leicht euch dieser Teil des Spiels fallen würde, wenn euch die Wachen nicht sehen könnten. Zuerst einmal braucht ihr eine volle Flasche rotes Elixier und das Auge der Wahrheit. Verlasst Unruh-Stadt, ruft Epona herbei und reitet dann nach Osten in Richtung Ikana Canyon. Unterwegs werdet ihr ein paar Mauern überspringen müssen, was mit eurem treuen Ross aber überhaupt kein Problem ist! Folgt dem Pfad, bis ihr zu einem Steinkreis bei einer Felswand kommt. Wenn ihr den Steinkreis mit dem Auge der Wahrheit betrachtet, werdet ihr einen Soldaten sehen. Redet mit ihm und gebt ihm die Flasche rotes Elixier. Im Gegenzug erhaltet ihr von ihm die Fels-Maske, die euch unsichtbar machen kann. Damit ist die Piratenfestung leichter zu schaffen.

Die Piratenfestung

Wie komme ich von der Lagune zur eigentlichen Festung?

Wenn ihr die Lagune vor der Piratenfestung erreicht, solltet ihr sofort die Fels-Maske aufsetzen, um nicht entdeckt zu werden. Stellt euch an die Kante der Plattform und wartet, bis ein Boot vorbeirudert. Springt auf und fahrt damit bis zur gegenüberliegenden Seite der Lagune. Hier findet ihr einen Felsabhang, der zu einer goronischen Stampf-Plattform führt. Setzt die Goronen-Haut auf und stampft auf die Plattform sobald keine Wache in der Nähe ist. Dadurch entfernt ihr ein Gitter unter der Wasseroberfläche. Jetzt schnell die Zora-Schuppen anlegen, ins Wasser und zu dem jetzt offenen Rohr auf der rechten Seite der Piratenfestung schwimmen. Bahnt euch nun nur noch einen Weg durch ein einfaches Unterwasserlabyrinth, das zum Hauptkomplex der Festung führt.

Ich bin jetzt im Hauptteil der Festung. Wohin muss ich jetzt?

Hier wimmelt es nur so von Wachen, also legt schnell die Fels-Maske an. Diejenigen, die unsere kleine Hilfe mit der Maske nicht annehmen wollten, müssen sich jetzt auf ihre Ausweichkünste verlassen. Viel Glück! Wenn ihr den Innenhof der Festung erreicht, seht ihr einen großen Holzturm in der Mitte des Platzes, zu dem ihr müsst. Lähmt die vielen Wachen schnell mit Pfeilen, dann kommt ihr hier auch ohne Maske weiter. Klettert am Turm die Leiter hoch. Nun müsst ihr über die Holzbrücke. Die Brücke führt euch zum oberen Stock des Hauptquartiers der Piratenanführerin. Nach einer kurzen Zwischensequenzen schnappt ihr euch euren Bogen und schießt einen Feuerpfeil durch die Gitterstäbe auf das Wespennest an der Decke des Raums. Dadurch fliehen alle Wachen und die Anführerin außer Sicht. Geht jetzt zur Tür hinter euch zurück und lasst euch draußen eine Ebene tiefer fallen. Dort findet ihr eine andere Tür, die direkt ins jetzt verlassene Hauptquartier führt. Die große Schatzkiste in der Mitte des Raums beinhaltet einen Fanghaken, den ihr unbedingt mitnehmen solltet.

Wie kann ich die Zora-Eier einsammeln und wohin muss ich sie bringen?

Es gibt nur einen Weg, um die vier Zora-Eier in der Piratenfestung problemlos einzusammeln, mit einer leeren Flasche. Ihr müsst also vier leere Flaschen mit euch herumtragen oder sie alle nacheinander einzeln einsammeln. Habt ihr die Eier erbeutet, müsst ihr sie in das maritime Forschungslabor in der Schädelbucht bringen.

Wo finde ich das erste Zora-Ei?

Das erste Zora-Ei befindet sich in einem Wassertank im Raum der Piratenanführerin. Benutzt den Fanghaken, um zum oberen Rand des Tanks zu kommen und legt die Zora-Schuppen an. Nehmt eine leere Flasche in die Hand und taucht hinab, um das Ei aufzusammeln.

Wo ist das zweite Zora-Ei versteckt?

Wenn ihr das Piratengelände betretet, lauft ein Stück nach links und schaut hoch. Dort seht ihr einen Holzmast auf einer Plattform hoch über euch. Benutzt den Fanghaken, um dort hinauf zu kommen und geht über die Holzbrücke. Nehmt euch vor der Wächterin dort und denen im nächsten Raum in Acht. Habt ihr diese Stellen erfolgreich überwunden, müsst ihr eine Piratin besiegen, bevor ihr im folgenden Raum das zweite Ei in einem Wassertank einsammeln könnt.

Wo ist das dritte Zora-Ei versteckt?

Wenn ihr das Piratengelände betretet, solltet ihr euch rechts nach einer Stelle umschauen, an der ihr den Fanghaken benutzen könnt. Lasst euch dort hinaufziehen und von da aus noch mal eine Stufe nach oben. Dort seht ihr eine Tür. Legt die Fels-Maske an und geht durch die Tür ungesehen an der Wache vorbei. Wenn ihr an eine Weggabelung kommt, müsst ihr euch links halten. Habt ihr die Piratin im nächsten Raum ausgeschaltet, findet ihr in einem Wassertank im angrenzenden Zimmer das dritte Ei.

Wo ist das vierte Zora-Ei versteckt?

Habt ihr die Festung betreten, müsst ihr euch links halten und dort per Fanghaken ein Stockwerk höher gelangen. Geht hier durch die Tür und erledigt die letzte Piratin. Sie ist sehr stark, also benutzt ihr am Besten den Fanghaken, um sie jeweils kurz vor eurem Angriff zu betäuben. Wenn ihr siegreich wart, findet ihr im nächsten Raum das letzte Ei der Piratenfestung.

Jetzt habe ich die vier Zora-Eier aus der Festung. Trotzdem fehlen mir noch drei. Wo sind die denn?

Die übrigen drei Zora-Eier findet ihr am Nadelfelsen, der unglücklicherweise das Zuhause von Azur-Pythons ist! Das Problem ist, dass ihr alle sieben Zora-Eier zusammen in einem Tank haben müsst, damit daraus Zora-Kinder schlüpfen. Dies ist unbedingt nötig, damit ihr im Spiel vorwärts kommt. Also auf zum Nadelfelsen!

Der Nadelfelsen

Wo finde ich den Nadelfelsen?

Neben dem maritimen Forschungszentrum befindet sich eine Eulenstatue. Stellt euch neben sie und schaut über die Bucht nach Norden. Dort seht ihr zwei spitze Felssäulen aus dem Wasser ragen. Diese zeigen an, wo der Zugang zum Nadelfelsen liegt. Legt einfach die Zora-Schuppen an und schwimmt hinüber.

Wenn ich versuche zum Nadelfelsen zu schwimmen, werde ich immer wieder zur Schädelbucht zurückgeworfen. Warum ist das so?

Durch die seltsamen Nebel im Wasser ist es schwer, den richtigen Weg zum Nadelfelsen zu finden. Bei den spitzen Felsen unter Wasser werdet ihr jedoch ein Schild sehen. Habt ihr vorher in der Schädelbucht in der Fischerhütte das Foto einer Piratin gegen ein goldenes Seepferdchen getauscht (ihr braucht dazu eine leere Flasche), dann lasst dieses beim ersten Schild frei und es wird euch unter Wasser von Schild zu Schild bis zum eigentlichen Eingang der Nadelfels-Region führen. Ohne Seepferdchen-Führer müsst ihr im trüben Wasser dem Zick-Zack-Kurs der Schilder folgen, was allerdings wesentlich schwerer zu bewerkstelligen ist. Lauft ihr auch nur einmal in eine andere Richtung als auf dem jeweiligen Schild angezeigt, müsst ihr wieder von vorne beginnen. Etwa auf halbem Weg solltet ihr jedoch einen Schwarm goldener Fische sehen. Sie sind das beste Zeichen dafür, dass ihr noch auf dem richtigen Weg seid. Am Ende eurer Odyssee solltet ihr zwei kleine Hügel auf dem Meeresboden erkennen. Das ist der eigentliche Eingang zum Nadelfelsen.

Wie töte ich die Azur-Pythons, die hier leben?

Gleich zu Beginn sollten euch Höhlen auffallen, die auf allen Seiten des Abgrunds in den Fels hinein führen. Diese sind unglücklicherweise die Heimat dieser riesigen Pythons und zugleich die Verstecke der Zora-Eier und einiger nützlicher Items. Um eine Python zu töten, müsst ihr einfach nur zu einem der Tunnel schwimmen und der ersten Attacke der dort hervorschnellenden Riesenschlange entkommen. Mit zwei Zora-Schlägen könnt ihr anschließend jede der Azur-Pythons töten. Ist der Gegner aus dem Weg, könnt ihr gefahrlos in den Tunnel schwimmen und nachsehen, ob sich darin ein Zora-Ei befindet. Habt ihr schließlich alle drei Zora-Eier entdeckt, müsst ihr sie nur noch zum maritimen Forschungslabor bringen und dort ins Wasserbecken setzen.

Ich habe alle Zora-Eier gerettet und den Bossa Nova der Kaskaden gelernt. Was bewirkt dieses Lied denn jetzt?

Wenn ihr alle Eier gefunden und den wichtigen Zora-Song gelernt habt, solltet ihr auf eurer Ocarina das Lied der Schwingen spielen und euch zur Eulenstatue am „Kap Zora" begeben. Wenn ihr diese Statue nicht aktiviert habt, dann lest einfach noch mal den betreffenden Teil in der Lösung nach. Da ihr dieser Lösung aber bestimmt genau gefolgt seid, habt ihr die Statue sicher schon aktiviert. Am Kap Zora trefft ihr eure Zora-Bandleaderin. Spielt ihr als Zora den Bossa Nova der Kaskaden vor und genießt die kurze Zwischensequenz, die nun beginnt. Anschließend könnt ihr mit dem Fanghaken auf eine der Palmen zielen, welche die riesige Schildkröte auf dem Rücken trägt. Die Schildkröte wird euch jetzt zum Schädelbucht Tempel bringen.

INFO

Der Bossa Nova der Kaskaden (C-links, C-oben, C-links, C-rechts, C-unten, C-links, C-rechts)

Wenn ihr alle sieben vermissten Zora-Eier gefunden habt, legt die Zora-Schuppen an und sprecht mit dem Wissenschaftler im maritimen Forschungslabor. Nach einer kurzen Zwischensequenz schlüpfen Kaulquappen aus den Eiern und bilden dann die Noten für dieses überaus wichtige Lied. Erst wenn ihr den Bossa Nova der Kaskaden gelernt habt, könnt ihr zum Schädelbucht Tempel gelangen.

Der Schädelbucht Tempel

Der Tempel ist ja total verwirrend. Wohin soll ich bloß nach dem ersten Raum gehen?

Der erste Raum, in dem ihr euch befindet, ist wirklich riesig. Das sollte euch aber nicht weiter stören, da ihr euch zunächst nur um den Schalter in der rechten hinteren Ecke kümmern müsst. Legt die Zora-Schuppen an, schwimmt dort hinüber und zieht an dem Schalter, bis eine kurze Zwischensequenz beginnt. Jetzt solltet ihr wieder zurück zu dem Punkt schwimmen, an dem ihr den Raum betreten habt und aus dem Wasser klettern. Der nächste Schritt ist, dort den Aufzug zu benutzen, um auf die höhere Plattform zu kommen. Die beiden über euch hängenden Skelettspinnen könnt ihr schnell und unkompliziert mit dem Fanghaken erledigen. Von hier aus springt ihr mit Hilfe des aktivierten Brunnens auf die nächste Plattform. Folgt dem Pfad, der euch zum Hauptraum dieses Tempels führt.

Ich verirre mich ständig! Wo finde ich die Karte für den Tempel?

Legt im Hauptraum des Tempels die Zora-Schuppen an und springt ins Wasser. Im Wasser herrscht eine gewaltige Strömung und Link kommt dagegen nicht an. Ihr könnt nicht gegen die Strömung schwimmen, versucht es also erst gar nicht. Im Wasser gibt es jede Menge Korridore, die vom Hauptraum wegführen. Lasst euch von der Strömung in den am höchsten liegenden dieser Korridore treiben. Im Raum dahinter müsst ihr bis zum Boden hinunter tauchen und dann mit dem Fanghaken die Schädelfische erledigen, die sich in dort eingenistet haben. Jetzt könnt ihr nach oben schwimmen und euch zur niedrigsten Plattform begeben. Klettert aus dem Wasser und nehmt die Zora-Schuppen ab. Mit dem Fanghaken müsst ihr jetzt auf die große Schatzkiste weiter vorne zielen, um dort hinüber zu kommen. Im Inneren der Kiste befindet sich die gesuchte Karte.

Jetzt brauche ich nur noch den Kompass. Wo finde ich den?

Im Raum, in dem ihr die Karte gefunden habt müsst ihr euch ins Wasser fallen lassen und nach einem Tunnel Ausschau halten, der in eine andere Sektion des Tempels führt. Dieser Durchgang wird von zwei sogenannten Dexihänden bewacht. Schaltet sie per Zora-Bumerang aus, bevor ihr weiterschwimmt. Danach werdet ihr unter Wasser mit ein paar Dekuranhas konfrontiert, die von den Lilienblättern über euch herunter hängen. Benutzt wiederum den Zora-Bumerang, um sie aus sicherer Entfernung auszuschalten. Wenn alle Feinde aus dem Weg sind, könnt ihr gefahrlos zur gegenüberliegenden Seite des Raums gelangen. Hier befindet sich der Kompass. Benutzt den Fanghaken, um schnell zu der Schatzkiste dort zu kommen. Nehmt euch aber in acht vor dem Bombenhund in der Schatzkistennische.

Wie besiege ich das Warzenauge?

Dieser Gegner sieht härter aus als er tatsächlich ist. Für die Dauer dieses Kampfes braucht ihr Schwert und Bogen oder Fanghaken. Nach Beginn des Kampfes solltet ihr zunächst die Warzen zerstören, die den Zwischengegner umgeben. Wenn ihr einen Treffer landet, lösen sich einige Warzen vom Augapfel und springen im Raum umher. Diese abgefallenen Warzen könnt ihr einfach mit dem Schwert zerschlagen. Das macht ihr so lange, bis alle Warzen entfernt sind. Jetzt müsst ihr schnell in eine Ecke des Raums laufen, da das Warzenauge jetzt ziemlich schnell durch den Raum schliddert und gegen die Wände prallt. In einer Ecke kann es euch aber nicht treffen. Wenn es sich euch nähert, müsst ihr nur mit dem Fanghaken auf den Augapfel zielen. Wenige Treffer später ist der Kampf beendet und ihr habt gewonnen. Ihr bekommt als Belohnung für euren Sieg die Eispfeile.

Der zweite Mini-Boss ist Gekko. Wie schalte ich ihn aus?

Der zweite Mini-Boss ist viel schwerer zu erledigen als der erste und erfordert schnelles Denken. Sobald der Kampf beginnt, verpasst ihr Gekko am besten einen Pfeil mit der Zielfunktion. Euer Gegner wird daraufhin in eine der vielen Wabbelblasen springen und zur Decke hinauf schweben. Gleich darauf wird er sich von oben mit einer Riesenblase auf euch stürzen. Hat er Erfolg, seid ihr mit ihm in der Blase eingeschlossen und seinen Attacken schutzlos ausgeliefert. Um dies zu verhindern, müsst ihr die Riesenblase noch an der Decke mit euren Eispfeilen einfrieren. Dadurch fällt sie zu Boden und zerbricht in viele Teile. Diese Taktik wiederholt ihr so lange, bis der Kampf gewonnen ist und ihr für eure Mühe den wichtigen Boss-Schlüssel bekommt.

Der Schädelbucht Tempel (Fortsetzung)

Ich habe jetzt also den Boss-Schlüssel. Wohin muss ich jetzt gehen?

Ihr besitzt jetzt alle Gegenstände, um diesen Tempel zu meistern und mit dem Boss-Schlüssel habt ihr auch Zugang zum Unterschlupf des Endgegners. Bevor ihr dorthin könnt, müsst ihr aber noch ein paar Aufgaben lösen. Um dem Endgegner entgegentreten zu können, müsst ihr noch drei Hauptwasserhähne, die den Wasserfluss im Tempel regulieren, drehen. Dazu müsst ihr sie erst einmal finden.

Wo finde ich den ersten Wasserhahn?

Geht zum Hauptraum und friert dort den Wasserfall ein. Danach klettert ihr die Leiter hinauf und benutzt den Fanghaken, um zu der Plattform mit dem Fass zu kommen. Schießt von hieraus auf das Wasser, bis sich Eisplattformen gebildet haben. Über diese kommt ihr problemlos zu der Plattform mit dem Wasserhahn. Diesen müsst ihr nur einmal komplett herumdrehen und schon habt ihr die erste Aufgabe geschafft.

Wo finde ich den zweiten Wasserhahn?

Geht zu dem Raum in dem ihr die Karte gefunden habt und benutzt den Fanghaken, um zu der Plattform mit der großen Schatzkiste zu kommen. Von hier aus könnt ihr wieder mit Eispfeilen temporäre Plattformen erschaffen, um zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raums zu kommen. In Raum hinter der Tür wartet ein seltsam blauer Wabbler. Lockt dieses Monster zu der Plattform auf der hinteren Seite des Raums. Feuert einen Eispfeil auf ihn ab und friert ihn ein. Er wird zu einem Eisblock und ihr könnt über ihn zur Plattform klettern, um dort den zweiten Wasserhahn zu drehen.

Wo finde ich den dritten Wasserhahn?

Um den dritten Wasserhahn zu finden, müsst ihr in den Raum, der kurz vor dem Unterschlupf des Warzenauges liegt. Wenn ihr diesen Raum betretet, werdet ihr sofort von einem Oktorock angegriffen. Dieser unschöne Gegner spuckt kleine Steine auf euch, die euch bei Berührung betäuben. Die beste Art diesen Attacken aus dem Weg zu gehen und nicht verletzt zu werden, ist ständig in Bewegung zu sein. Wendet euch nach Betreten des Raums zuerst nach links und sammelt die Eispfeile auf. Feuert schnell einen dieser Pfeile auf ihn und verwandelt ihn in einem Eisblock, auf den ihr springen könnt, um die Plattform mit dem dritten Wasserhahn zu erreichen.

Ich habe alle Wasserhähne aktiviert. Was nun?

Ihr habt diesen Level fast geschafft und seid nur noch ein kleines Stück vom Kampf mit dem Endgegner entfernt. Kehrt wieder zum ersten Raum des Tempels zurück, in dem ihr den Springbrunnen aktiviert habt. Die drei Wasserhähne haben einen weiteren Springbrunnen auf der rechten Seite des Raums aktiviert. Wenn ihr auf die Decke über dem Springbrunnen schaut, solltet ihr ein kleines Ziel sehen, auf das ihr mit dem Fanghaken schießen könnt, um auf eine Plattform darunter zu gelangen. Seid ihr dort angekommen, müsst ihr schnell den Wasserhahn drehen und könnt dann ins Wasser springen. Schwimmt zur anderen Seite des Raums, wo ihr einen weiteren Wasserhahn findet, den ihr genauso benutzen müsst wie die anderen zuvor. Dieser letzte Wasserhahn dreht den kompletten Wasserfluss im ganzen Tempel um. Kehrt jetzt zum Hauptraum zurück, springt ins Wasser und taucht hinab bis zum Boden. Schaut euch dort nach einem Tunnel um, in den ein grünes Rohr führt. Schwimmt mit der Strömung dort hinein und benutzt im folgenden Raum den Fahrstuhl und die sich seitlich bewegende Plattform. Friert als nächstes den Wasserfall gegenüber ein, um das Wasserrad zum Stillstand zu bringen. Ihr könnt jetzt die gegenüberliegenden Seite des Raums erreichen und dort den Ausgang benutzen. Im nächsten Raum gibt es drei Wippen. Wenn ihr euch auf das Ende einer Wippe stellt und einen Feuerpfeil auf den Eiszapfen über dem anderen Ende feuert, könnt ihr in zwei Etappen eine sehr hoch gelegene Plattform mit einem weiteren Wasserhahn erreichen. Habt ihr diesen gedreht, könnt ihr

wieder zum Hauptraum zurück und abermals in den Tunnel mit dem grünen Rohr tauchen. Im folgenden Raum müsst ihr aus dem Wasser klettern und euch dem Springbrunnen, der jetzt aktiviert ist, zuwenden. Über ihn kommt ihr zu der Tür für die ihr den Boss-Schlüssel benötigt. Der versklavte Wächter der Meere Gyorg wartet auf euch.

INFO

Der Endgegner im Schädelbucht Tempel: Gyorg

Dies ist einer der schwersten Gegner im ganzen Spiel, also macht euch auf einen harten Kampf gefasst. Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Monster zu besiegen. Eine leichte, die etwas länger dauert und eine schnelle, die aber etwas komplizierter ist. Wir würden euch die erste Methode empfehlen. Natürlich müsst ihr dafür genügend Energie besitzen. Wenn der Kampf beginnt, solltet ihr zunächst die Zora-Schuppen anlegen und ihn aus sicherer Entfernung mit dem Zora-Bumerang traktieren. Ist er davon betäubt, könnt ihr aus der Nähe ein paar richtige Treffer landen. Gyorgs Hauptattacke besteht darin, sehr schnell auf euch zu zuschwimmen und dadurch jede Menge Schaden anzurichten. Versucht auf jeden Fall diesem Angriff zu entkommen! Bei seiner zweiten Angriffsart holt Gyorg ein paar Skelettfische herbei, die ihr aus dem Verkehr ziehen solltet, bevor sie als Schwarm angreifen können. Wenn ihr den großen Boss erledigt, müsst ihr euch nur noch den Herzcontainer und die Maske schnappen, die er verliert, und schon könnt ihr den Tempel hinter euch lassen. Glückwunsch, ihr habt gerade die Schädelbucht gemeistert!

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Fairplay Games – Neu seit 1.11.00, Computer- und Videospiele-Versand Tel: 034204/37842 Fax: 034204/37843

Verk. TRW, Shadowman, ISS 64, suche: Zelda Majora's Mask, Twine, Horrorspiel, Verk. SNES, Sega Mega Drive II, Tel: 03432/422190 oder 0174/8023879

Verk. N64 mit 3 Pads + 2 Mem. + 1 Rumble Pak für 120 DM, World Driver 38 DM, G. Legends 38 DM, NBA Live '00 42 DM + Armorines 28 DM, all. zus. 250 DM, 0171/1067797

SUCHE NINTENDO 64

Lösungsheft oder Buch von dem Spiel Zelda – Links Awakening, Secret of Evermore, Zelda a Link to the Past, Tel: 08072/2105

Suche für N64 Superman bis 20 DM, Tel: 0521/873556 ab 18 Uhr, fragt nach Daniel Drössler

Suche dringend Perfect Dark, Preis nach Vereinbarung, Tel: 040/6035699, fragt nach Niklas

Fighters Destiny und 1080° Snowboarding für max. 50 DM pro Spiel, bitte gut erhalten, Tel: 09180/898, fragt nach Matthias

Suche Superman 64, Horrorspiel, Mace: The Dark Age, Nightmare Creatures (US) Preis: VB, suche X-Ploder, zahle 60 DM, 06142/67984

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe MRC 20 DM, Armorines 20 DM, SCARS 20 DM, suche auch Super Mario 64 und Worms Armageddon, tausche auch, Tel: 05364/3614, ab 17 Uhr

Verk. N64 + 3 Pads + 5 Spiele Perfekt Dark usw. + Exp. Pak zusammen 300 DM, Tel: 080/256390

Verk. Beetle Adventure R., WCW/NWO R., South Park R., F1 pole P., Yoshi's St., Lylat Wars, BC, South Park, Turok 1, MP 1, WR, Penny R., ruft an Tel: 03583/708561

Nagano '98 + FIFA 64 + F1 WGP + F1 GG + Bass Hunter + Penny Racers + Silicon Val. + DK Racing + Yoshi's Story + Banjo Kazooie + Wave Race je 30 DM + Porto + NN, 06741/920224

Verk. N64-Spiele Star Wars, South Park und Bomberman 64 zu je 35 DM, Tel: 0611/4114187, nach 18 Uhr

Ich verkaufe N64 mit 18 Spielen und viel Zubehör, Game Buster und Lenkrad, Preis 800 DM VB ruft mich einfach unter 0474/51466 an, Fabian.

Verkaufe Nintendo 64 mit Zubehör und diversen Spielen, Preis VB, nach 14 Uhr, Tel: 0171/9089922, verkaufe auch noch Pokémon-Karten, Robert

Verkaufe Pokémon-Karten aller Art! Verkaufe auch Pokémon Rot und GTA für GB und GBC, suche Wario L. 3, Tausche auch gegen Pkm. Gelb Tel: 08157/900391

N64, 3 Contr., R. Pak, Mem. Card, Exp. P., 33 Games (Perf. D., Wrestling usw.) Preis 1000-1500 DM (Vereinbarung), Tel: 0041/17202674, fragt nach Tobi, ab 17 Uhr

Verkaufe N64 mit 31 Spielen, 6 Mem. Cards, Exp. Pak, 3 Rumble Paks, 3 Controller, Race-Controller, Adapter (alles amerikanisch) für 700 DM, Tel: 06243/905283

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Controller, Expansion Pak, Rumble Pak und 10 Spielen, Neupreis ca. 1500 DM, Preis VB, Tel: 07471/741100, fragt nach Mauri

Verk. für N64 Micro M. 64, Mischief M., Lylat Wars, Rumble Pak, Spiele für je 20 DM, R. Pak f. 25 DM, Su. Exp. Pak, Worms, NBA Live 2000, Tel: 04931/15751

Verkaufe 1 N64 mit Controller Pak, 2 Controller, Rumble Pak, Transfer Pak + 18 Spielen, einige mit Anleitung, Preis verhandelbar, Tel: 05671/3747, Jan

Nintendo mit 19 Spielen, 2 Controller, 1 Rumble Pak, 1 Expansion Pak 4 MB, alles 1000 DM, ab 17 Uhr anrufen, Tel: 07332/6904, verkaufe Spiele auch einzeln

Verk. Shadowgate 70 DM, Prügelspiel, NBA '99, Kampfspiel für 60 DM, Forsaken, Top Gear Rally, ISS '98 für 40 DM, ISS 64, Extreme G für 35 DM, ruft an, Tel: 02151/791024

Verk. N64 mit 10 Spielen, 2 Cont., 1 Mem. Card, 1 Rum. Pak, 1 Exp. Pak, alles m. Anleitung, gut erhalten, für nur 450 DM, Tel: 089/1503296, Verhandlung

Tel: 03947/66091 Hallo Leute, ich verkaufe N64-Spiele! Diddy Kong Racing, Wave Race und Super Mario 64, Preis nach Vereinbarung, ruft an!

Verkaufe Nintendo 64 + 5 Spiele + Lenkrad für 300 DM, Tel: 0173/5667250

Verkaufe diverse N64, PC, GB-Spiele zu Tiefpreisen, Liste anfordern unter: 061/7221350, Stefan, nur CH

Verk. N64 + 2 Controller, Rumble Pak, Controller Pak, Exp. Pak + 3 Spiele für 400 DM u. SNES + 5 Spiele für 125 DM Tel: 030/54800549, Sascha, ruft auch zurück!

Nintendo 64 + 2 Controller + Expansion Pak + Controller Pak und 7 Spiele, Preis 395 DM, Tel: 089/61500598, fragt nach Flo

Nintendo 64 mit 12 Spielen, 3 Pads, Lenkrad, Rumble und Expansion Pak und Memory Card u. a. Mario Kart und SW-Racer nur kompl.! 799 DM, Tel: 0175/8753737

Verkaufe F-Zero X, Lylat Wars, St. W. Podracer, St. W. Rogue Squadron, Pokémon Stadium + Transfer Pak, MRC, Pilot wings! Ruft an unter: 03372/404887, fragt nach Clemens!

Hi! Verkaufe Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak in Top-Zustand für nur 55 DM, 06081/960113, ab 15 Uhr (und Pokémon Rot f. 30 DM)

Sonderangebot! Nintendo 64 + 2 Contr. + Donkey Kong 64 + Expansion Pak + 2 Mem. Cards + Rumble Pak + 2 Spiele für superbillige 270 DM, ruft an 0174/9154468

Verk. Diddy Kong Racing 50 DM, Mario Party 60 DM und Silicon Valley 50 DM, ruft an unter 0845/39468

TOLL Link träumt schon von unseren tollen Kleinanzeigen-Angeboten in dieser Ausgabe.

Verkaufe Perfect Dark US VB, Warwind für PC 15 DM, PlayStation mit 2 Controller VB, Tel: 08725/1732, Christoph, suche Pummeluff-Artikel

Ich verkaufe Nintendo 64 mit 9 Spielen, Memory Card, 2 Controllern und Transfer Pak für nur 400 DM, Tel: 02739/4370, fragt nach Johannes

N64 incl. Spiele, 2 Controller, Expansion Pak, Spiele z. B. Perfekt Dark, Turok 1 usw. u. Lenkrad 650 DM, VB, Tel: 0170/2650138

N64 + Exp. Pak, 4 Pads, 2 Rumble Pak, 3 Mem. Card, 9 Spiele, Tel: 03371/620784, Preis 500 DM

Passt auf! Verkaufe neues Mogelmodul und Castlevania 1, Preis nach VB, ruft schnell an: 037436/83727, fragt nach Patrick

Ich verkaufe Diddy Kong Racing für 50 DM, tausche auch gegen Lego Racer, suche Turok L.d.v.L. zahle gut, Tel: 05561/73456, fragt nach Jan

Verk. NFL QBC 2000, Clayfighter 40 DM, Turok 2, Fighting Force 64, Kampfspiel 50 DM, Cruis'n USA, Mystical Ninja 30 DM, 02102/395989, fragt nach Daniel

Pokémon Snap 100 DM, DKR 30 DM, Courtside 30 DM, WCW WT 25 DM, Rayman 2 80 DM, Tel: 07242/7698, von 14 bis 20 Uhr, fragt nach Martin

Mission Imp., Jet Force Gemini, Hybrid Heaven, Tetrisphere je 50 DM, X-Ploder, 2 Ego-Shooter je 70 DM, Memory Card rot, gelb, grün, blau 10 DM, 06029/996910

Verk. N64 + 4 Contr. + 2 Rumble Paks + 4 Mem. Paks + Expansion Pak + über 30 Games u. a. Zelda + Berater + Turok 1-3 + L.d.v.L. u. v. m., Olli 0171/1411107, VB 1000 DM

Verk. N64 + 9 S. + 2 C. + MC + NES + 3 Sp. + 2 C. 500 DM, Tausche N64 + S. + NES + PS1 gegen PS2, 04253/801175

Verkaufe N64 Konsole für 100 DM, Super Mario 30 DM, Mario Party 45 DM, Zelda I 50 DM, Blast Corps 30 DM, GT 64 20 DM, Zelda II + Exp. Pack 120 DM, Oliver Spitzner, Hugo-Haase-Str. 3, 06536 Roßla

N64 + 1 Controller für nur 140 DM, SNES-Spiel Schöne und das Biest für 30 DM, Tel: 09436/902107

Knife Edge komplett mit Spielanleitung 45 DM, Christian Müller, Dürerstr. 5, 93093 Donaustauf

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Shadow Man engl., Turok Rage Wars, Mission: Impossible, Daikatana, suche: Rainbow Six u. WinBack oder verkaufe auch, Thomas, 0173/6322305

Tausche Pokémon Stadium gegen X-Ploder für den Game Boy, ruft an unter 07198/27130, verlangt nach Stefan, Mo-Fr. ab 16.15 Uhr

Achtung! Tausche FIFA '98, NFL QBC '98, Fighting Force 64 und Turok 2 4:1 gegen Zelda Majora's Mask, Tel: 09151/3677

F-Zero, TG Rally, Wave R., F1 WGP, Star Wars, Shadow M., Beetle R. gegen Zelda, Lylat Wars, Worms, WinB., Mario P., R. Six, Rampage, Castlevania, 0175/8275142

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche dringend Mega Man 1 für das NES, zahle bis zu 60 DM, Tel: 03525/734016

Suche dringend True Lies auf SNES! Tel: 07331/440229 Mo-Fr. 17.30 Uhr, Sa-So. 13 Uhr, ruft bitte an!

Suche Harvest Moon, Super Nintendo, bitte schreiben an Christopher Trott, Eiderstr. 35, 24943 Flensburg Tel: 0461/3107544

Suche Secret of Evermore 2, Terranigma 2, Lufia 2, Secret of Mana 2 mit Spieleberater, Stefan Hanis, Frauenberg 35, 94145 Haidmühle Tel: 08556/477, 15-17 Uhr

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES + SGB + 2 Controller + SCART-Kabel und 15 Spiele für 340 DM, Tel/Fax 06109/62506, fragt nach Stefano

Verk. SNES + 2 Controller + Super GB + 8 Games (Secret o.E., Terran., Turtles i. T., Mario K...) für 120 DM, oder VB, Tel: 0170/5457251 o. 09441/10992, ab 18 Uhr PS: Verkaufe nicht einzeln

Verkaufe Super Nintendo mit 4 Controllern und 14 Spielen sowie alle Kabel, alles sehr gut erhalten, Preis nach Vereinbarung auch einzeln, Tel: 035971/56980

Verk. Super Nintendo mit 8 Spielen und 2 Lenker Tel: 02371/370857, Ilja 100 DM, fragt nach Ilja

GAME BOY

Lösungsheft o. Buch v. dem Spiel Zelda Links Awakening Tel: 08072/2105

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Intern. Track & Field, Bomberman, Conkers Pocket Tales an Meistbietenden bis zum 7.12., verkaufe außerdem Extreme G 30 DM, u. Dark Rift 20 DM, Tel: 04531/2211

Game Boy + 4 Spiele für VB 78 DM, Sega-Mega-Drive + 9 Spiele + 1 Spiel wo 6 kleine Spiele drauf sind 120 DM, Tel: 04193/92766 oder 0174/7826443

Verk. N64-Spiel Armorines und einen Game Boy Color Neuw. Preis VB, Tel: 05207/923242

Verk. Mew mit Level 100 und mit euren Wunsch-TM's und VB's für nur 5 DM, ruft an unter 03493/5527, nur Do., fragt nach Mario oder Philipp

Verk. Poké-Stadium 100 DM, Mario 64 25 DM, Asterix & Obelix u. Pokémon Rot je 30 DM, P. m. kompl. L. 40 DM, GBC 95 DM, tausche auch gegen Goemon 2, Tel: 0231/47348 Do.

Verkaufe Pokémon- und Digimon-Karten, Tel: 06172/42261

S. v. T. Pokémon-Karten (Glurak) S. Silberne Version (engl.) und Dreamcast-Spiele, ruft unter 02352/25085 an, melden bei Sandro

Game Boy Color Gelb + Pokémon Gelb + Lösungsbuch (originalverpackt) + Anleitung + Garantie für nur 145 DM, Tel: 0711/386373, fragt nach David

Hi, Pokémon-Fans: Wenn du noch keine blaue Version besitzt, dann ruf an unter 0821/9982473 dazu gibt's zwei zusätzliche Spiele, alles 50 DM

CLUBS

Achtung! Suche Mitglieder für meinen Anti-Pokémon-Club! Schreibt an: Sebastian Lörsch, Ohedamm 16B, 38259 Salzgitter (mit Rückporto)

SONSTIGES

SUCHE SONSTIGES

Ich suche deutsche Pokémon-Kampfkarten: Turtok, Glurak, Quappo und Trainer-Karten, kaufe oder tausche, Preis nach Verhandlung, Tel: 05331/64668

Suche Final Fantasy VII (PS) mit Spielebeschreibung Tel: 0201/715252, René (11)

Suche Komplettlösung für Diablo 1 für PlayStation, Preis VB, fragt nach Michael, Tel: 06142/67984

VERKAUFE SONSTIGES

PlayStation, 10 Spiele, 3 Memory Cards, 2 Joysticks, Lightgun neuw. VB 520 DM, 0175/7658480 oder schreibt an: steuter@topmail.de (kleingeschrieben)

Verkaufe Spiele, Konsole, Zubehör, neu, gebraucht für SNES, GBC, N64, MD, MS, GG, Vboy, Lynx, Jaguar, NeoGeo, NGPocet, Turbo GX, GraFX, Tel: 0173/3111316

Ich verkaufe Secret of Mana, Mystic Quest Legend, Soul Blazer, NBA Jam, Starwing, NHL '95, Tr. Football, meine Nummer ist 0175/2549083

Verkaufe alle meine Pokémon-Karten im Ordner (fast alle Karten mit 1. Edition und gut erhalten), handeln! Tel: 0711/386373, fragt nach David

DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

Hier die Gewinner der Preisverlosungen aus der N-Zone Ausgabe 11/2000:

Pokémon-Pinball-Gewinnspiel:
Anne Maria Burda, Kiel – Ruth Hölderle, Bonn – Torben Klawny, Wuppertal

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Diesmal möchten wir euch mit nützlichen Tipps zu Zelda: Majora's Mask den Weg zur Romani-Ranch erleichtern. Außerdem findet ihr Xploder-Cheats zu Pokémon Pinball, die euch mit Leichtigkeit in die obersten Punkteränge katapultieren werden. Ein Dank auch an meinen Kollegen Matthias, der mir hilfreich bei der Überprüfung des Zelda-Tipps zur Seite stand. Viel Spaß weiterhin beim Mogeln und Cheaten.

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Zelda: Majora's Mask (D)

Weg zur Romani-Ranch

Um Epona zu bekommen, muss Link bereits am ersten Tag auf die Romani-Ranch gelangen. Der Weg dorthin ist jedoch bis zum Morgen des dritten Tages von einem Felsblock versperrt. Hat Goronen-Link aber die Fähigkeit erworben, große Pulverfass-Bomben zu transportieren, kann er im Bomben-Laden von Unruh-Stadt gleich am ersten Morgen ein Pulverfass kaufen (50 Rubine beim Goronen im Laden) und schnell zur Milchstraße reisen. Dort kann er mit dem Pulverfass den Felsblock sprengen und der Weg zur Romani-Ranch ist frei. Auf der Ranch muss er mit der älteren Romani-Schwester sprechen und die von ihr gestellte Aufgabe in Angriff nehmen. Zur Belohnung erlernt er Eponas Lied und kann von jetzt an sein Pferd jederzeit mit der Melodie rufen.

SPRENGMEISTER Das Pulverfass ist so richtig platziert und macht euch den Weg frei.

TONMEISTER Wenn ihr Eponas Lied spielt, ist Links Pferd immer zur Stelle.

Tastenkombination für Eponas Lied:
C-oben, C-links, C-rechts, C-oben, C-links, C-rechts

Tanja Blüm

Pokémon Pinball

Bestimmt habt ihr euch alle schon richtig ärgern müssen, wenn kurz vor einem neuen Highscore die Bälle ausgehen und ihr dadurch nicht den nächsten Level erreichen konntet. Dies muss wohl auch unseren Leser Jakob so geärgert haben, dass er in mühevoller Kleinarbeit einige Xploder-Codes herausgefunden hat. Natürlich funktionieren diese nur mit dem Schummelmodul Xploder. Sie können dort als neue Cheats eingegeben werden und sind einzeln aktivierbar.

Xploder-Codes:

Unendlich Bälle und Runden: 0D289DED
Unendlich Noch-mal-Modus: 0D60D4ED
Unendlich Zeit (Schnapp'-es-dir-Modus): 0D26E93
Unendlich Doppel-Pikachu-Kickbacks: 0D4AE896
Fünf Milliarden Punkte nach jeder Runde: 0D268DED
Immer Meisterball erhältlich: 0D261EED
Ball wird immer gerettet: ..0D2049ED, 0D20BDED, 0D202CED, 0D20A1ED

Jakob Antoni

Animierte Pokémon:
Noch ein weiterer Trick erreichte uns zu *Pokémon Pinball*. Markiert im Pokédex-Menü ein bereits entwickeltes Pokémon und drückt dann die Start-Taste, im Fenster links oben erscheint das jeweilige Pokémon in bewegter Form.

Michael Ludaka

GERETTET Mit dem aktiven Saver habt ihr unendlich viele Bälle zur Verfügung.

Herzlichen Dank! Florian Achenbach - Thomas Angerer - Sebatian Bayer - Alexander Blödorn - Karl-Heinz Blumenhagen - Andreas Ferrara - David Haupt - Dominik Henoch - Sven Herrmann - Jens Herrmann - René Hoyer - Marcel Jaquet - Daniel Jonas - Bastian Jordan - Mario Kablau - Caner Karahan - Christian Krauss - Johannes Kriegel - Max Nothaft - Michael Postler - Frank Roglmeier - Jerome Umminger - Sebastian Waldmann - Manuel Wieser - Philipp Wolf - Dirk Worsner

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
N-ZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911-2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911-2872 250
E-Mail: nzone@computec.de

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz, Jean-Rainer Jung
Tipps & Tricks: Simon Hill
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der Computec Media AG erscheinen außerdem:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2000 76.189 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

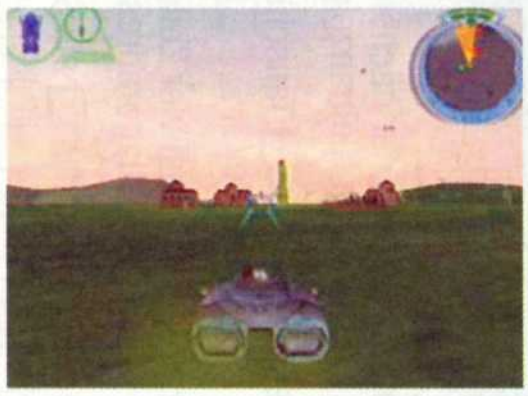
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0190-000000	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 31.01.2001 am Kiosk

Sin and Punishment

In den japanischen Verkaufscharts ist der Titel aus der Edelschmiede Treasure sofort an die Spitze gestürmt. In der nächsten N-Zone verraten wir euch in unserem Import-Test, ob das Shoot 'em Up unsere hohen Erwartungen erfüllen konnte. Wir sagen euch, ob dieser furiose Action-Shooter wirklich eine Sünde wert ist oder ob das Spielen einer Bestrafung gleichkommt.

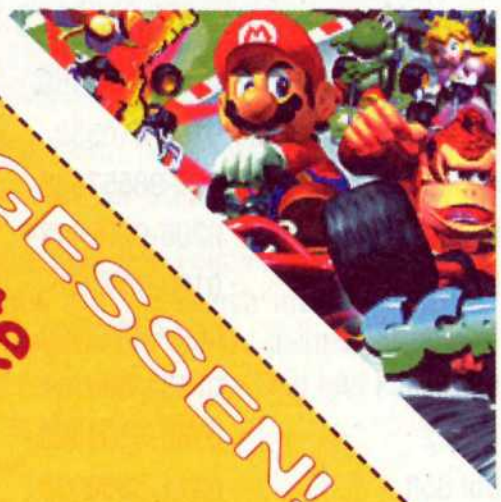
Star Wars Episode I: Battle for Naboo



In der nächsten Ausgabe informieren wir euch ausführlich über das letzte Star-Wars-Spiel auf dem N64. Kann der Titel an die Erfolge von *Star Wars: Shadow of the Empire* und *Star Wars: Rogue Squadron* anknüpfen? Wir schwingen uns für euch in die Pilotenkanzel, um es noch einmal mit der dunklen Seite der Macht aufzunehmen.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Mario Party 3*
- *Im Test: Batman of the Future*
- *Brandheiße Neuigkeiten zum Gamecube und dem Game Boy Advance*
- *Neueste Infos aus der Pokémon-Zone*
- *4 neue Tipps&Tricks-Sammelkarten*
- *2 fetzige Riesenposter*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 31.01.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Peter Weiss

Der 25-jährige Peter Weiss ist PR-Manager bei der Acclaim Entertainment GmbH

Was spielen Sie im Augenblick?
Turok 3: Shadow of Oblivion, Virtua Tennis (Dreamcast) und *Ferrari F 355 Challenge: Passione Rossa* (Dreamcast).

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Sie bieten eine grandiose Optik, gepaart mit perfekter Spielbarkeit und einer unübertroffenen Langzeitmotivation. So müssen Videospiele aussehen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Mario Kart 64, weil es eines der besten Multiplayer-Spiele ist. *Worms Armageddon* (GBC), weil es den ultimativen Zeitvertreib für zwischendurch darstellt. *Turok 3: Shadow of Oblivion*, weil dieser Titel die Nintendo-64-Hardware noch ein letztes Mal bis an ihre Grenzen ausnützt.

Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Das simple „Plug'n'Play"-Prinzip. Keine überhitzte Lasereinheit, keine zerkratzten bzw. defekten CDs und keinerlei Ladezeiten.

Welche Gamecube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Eine Mischung aus *Super Turrican* und *Super Metroid* – das wäre mein absoluter Action-Traumtitel.

Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Den Grundstein für meine Leidenschaft legte das Atari VCS 2600. Angefangen von *Jungle Hunt* über *Pitfall* bis hin zu *Pac Man* zog mich diese legendäre Konsole von Anfang an in ihren Bann. Seither habe ich so gut wie keine Konsole und fast kein Spiel ausgelassen.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Schnelle Actionspiele, kurzweilige Shoot 'em Ups und realistische Rennspiele – alles, was man zwischendurch mal schnell zocken kann, weil die Zeit für wochenlange „Mammutspiele" einfach nicht ausreicht.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ich bevorzuge das Ego-Shooter-Genre. Hier kann man seinen Freunden (oder Feinden?!) so richtig zeigen, wo's langgeht, ohne in Wirklichkeit handgreiflich werden zu müssen.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Auch wenn Videospiele immer realistischer werden, sollte man niemals die Realität mit einem Spiel verwechseln. Wozu dies führen kann, haben uns die Medien schon oft genug vor Augen geführt. Dies kann unser gemeinsames Hobby in ein schlechtes Licht rücken.

Pokémon Stadium

WORUM GEHT'S?

Im Pokémon Stadium kämpft es sich mit selbst trainierten Pokémon vom Game Boy (die ihr per Transfer Pak auf das N64-Modul ladet) wesentlich einfacher. Sie sind widerstandsfähiger und stärker als Leihpokémon. Ein paar Duelle mit eurem Pikachu aus *Pokémon Gelb* zu wagen, lohnt sich aber noch aus ganz anderen Gründen.

POKÉMON STADIUM/GELBE EDITION:

Pikachu sprechen hören:

Wählt in *Pokémon Stadium* eine beliebige Kampfsituation aus (Arenaleiter-Burg, Mini Cup usw.) und setzt euren aus der *Gelben Edition* geladenen Pikachu zum Kampf ein. Statt des sonst üblichen, kratzigen Pokémon-Geräuschs begrüßt euch euer Pikachu aus der *Gelben Edition* nun mit einem motivierenden „Pika". Sobald ihr seine Attacken einsetzt, gibt das „Gast-Pikachu" ebenfalls seine bekannten und beliebten Laute ab.

PIKA Im Stadium macht der Held aus der Gelben Edition große Worte.

Surfing Pikachu:

In der *Gelben Edition* von Pokémon gibt es ein verstecktes Mini-Spiel, das ihr nur über *Pokémon Stadium* freischalten könnt. Dazu müsst ihr zuerst alle Cups und die Arenaleiter-Burg durchspielen, um in den Runde-2-Modus zu gelangen. Auch diesen spielt ihr durch bis zum Premium-Cup im Meisterball-Modus, den ihr nun mit einem Pikachu aus der *Gelben Edition* vom Game Boy in eurem Team gewinnen müsst. Habt ihr gesiegt, lernt euer Pikachu die Attacke Surfer (die es unter normalen Umständen nicht erlernen kann), was euch per Extra-Bildschirm angezeigt wird. Wenn ihr jetzt, nach eurem Stadium-Sieg, Pikachu in die *Gelbe Edition* zurück übertragt und zu dem Surfer im Strandhaus unterhalb von Fuchsania City bringt, könnt ihr das lustige Mini-Game spielen.

SURFING Das Intro von Pokémon Gelb weist auf das versteckte Mini-Spiel hin.

Pokémon Rot/Blau/Gelb

WORUM GEHT'S?

Versteckte Items gibt es in allen drei Pokémon-Editionen für den Game Boy mehr als genug! Und auch, wenn auf den verschiedenen Modulen nicht immer dieselben Gegenstände an denselben Plätzen verborgen sind, werdet ihr sicher fündig, wenn ihr anhand unserer Tipps gründlich sucht. Hilfreich sind die Funde allemal.

POKÉMON ROT/BLAU/GELB:

Geheimes Sonderbonbon:

Für alle, die kein Sonderbonbon mehr haben, eine kleine Hoffnung! In Azuria City gibt es ein geheimes Sonderbonbon. Wenn ihr aus dem Pokémon-Center rauskommt, müsst ihr 11 Schritte nach links laufen. Dann 6 nach oben, 1 nach rechts und durch die Tür in das Haus hinein. Durch die obere Tür wieder raus, 1 Schritt nach oben und zuletzt 5 Schritte nach rechts. A-Knopf drücken und ihr habt ein Sonderbonbon gefunden.

GEHEIM In Azuria City findet ihr ein verstecktes Sonderbonbon.

Verstecktes Kalzium/AP-Plus:

Auf Route 13 findet ihr ein Schild, auf dem steht: „Tipps für Trainer. Schaue links neben dem Pfosten." Geht von dort 14 Schritte nach links, bis ein Zaun euch den Weg versperrt, von dort noch einen Schritt nach unten und drückt A: Ein verstecktes AP-Plus wechselt in euren Besitz (blaue Edition: ein verstecktes Kalzium).

NÜTZLICH Auf Route 13 ist ein AP-Plus versteckt.

GELBE EDITION:

Bisasam, Glumanda und Schiggy:

Wenn man sein Pikachu immer bei Laune hält, muss man nur die richtigen Leute ansprechen und schon bekommt man Bisasam, Glumanda und Schiggy ganz leicht: Bisasam erhält man vom Pokémon-Sammler in Azuria City neben dem Pokémon-Center. Glumanda wird euch von einem Trainer in der linken obersten Ecke gleich nach der Nugget-Brücke übergeben. Schiggy kann man von Polizistin Jenny mitten in Orania City bekommen, nachdem man vorher Major Bob besiegt hat. Jenny kann man daran erkennen, dass sie immer auf demselben Fleck stehen bleibt und nicht herumgeht wie die anderen Bewohner Oranias.

WWF No Mercy

WORUM GEHT'S?

In THQs neuem Wrestling-Hit könnt ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in den Rollen alter und neuer Brachial-Sport-Größen die Knochen eurer Gegner krachen lassen. Neben den neuen Spielmodi Survival und Ladder-Match besticht der Titel vor allem durch einen wirklich tollen Wrestler-Editor, bei dem ihr – bis zum passenden Hut – eigene Superstars generieren könnt.

Zufällige Charakterwahl:

Begebt euch ins Charakterwahl-Menü und drückt dort C-unten.

Alternative Wrestler-Kostüme:

Begebt euch ins Charakterwahl-Menü und drückt dort C-links oder C-rechts.

Alternative Intro-Sequenz:

Ändert ein beliebiges Wrestler-Kostüm aus der Intro-Sequenz in ein anderes und speichert dieses ab. Nun drückt Reset und beginnt von vorne, drückt jedoch beim Titelbildschirm nicht den Start-Button. Wenn nun die Intro-Sequenz beginnt, ändert sich die Erscheinung des auftretenden Wrestlers entsprechend der vorgenommenen Kostümverwandlung.

Gegnerische Boden-Moves einsetzen:

Holt euch ein Special und drückt zusammen A und B, wenn euer Gegner am Boden ist, um dessen Boden-Moves auf ihn selbst anzuwenden.

Steuerung

- Waffe nehmen/aus dem Ring klettern
- Anderen Gegner angreifen
- Gegner am Boden herumdrehen
- Rennen/auf Gegner am Boden springen
- Optionswahl/Haltegriff anwenden
- Aktion/Nachladen
- Gegner verspotten/Finishing Moves
- Pause
- Kämpfer bewegen
- L: Haltegriff abwehren/Gegner festhalten
- R: Schläge abwehren Gegner hochheben
- Z: Wechsel zwischen CPU und Manual Control

Zelda: Majora's Mask

WORUM GEHT'S?

In Links zweitem, epischen N64-Abenteuer verschlägt es den Helden auf Hyrules Parallelwelt Termina, wo er innerhalb von drei Tagen seine Okarina vom verschlagenen Horror Kid zurückerobern und den Weltuntergang verhindern muss. Bei seinen diversen, ausufernden Missionen helfen Link 24 Zaubermasken und viele magische Melodien.

CHEATS:

Thema der Zeit im Wind:

Wähle die Okarina und spiele C-rechts, A, C-unten, C-rechts, A, C-unten, um zur Dämmerung des ersten Tages zurückzukehren.

Hymne der Zeit:

Wähle die Okarina und spiele C-rechts, C-rechts, A, A, C-unten, C-unten, um zwölf Stunden in der Zeit voran zum nächsten Tagesanbruch beziehungsweise der nächsten Abenddämmerung zu reisen.

Ballade des Kronos:

Wähle die Okarina und spiele C-unten, A, C-rechts, C-unten, A, C-rechts, um den Fluss der Zeit zu verlangsamen.

Lied der Schwingen:

Wähle die Okarina, stelle dich vor eine aktivierte Eulenstatue und spiele C-unten, C-links, C-oben, C-unten, C-links, C-oben, um ohne Zeitverlust zu einer anderen aktivierten Eulenstatue deiner Wahl zu reisen.

Steuerung

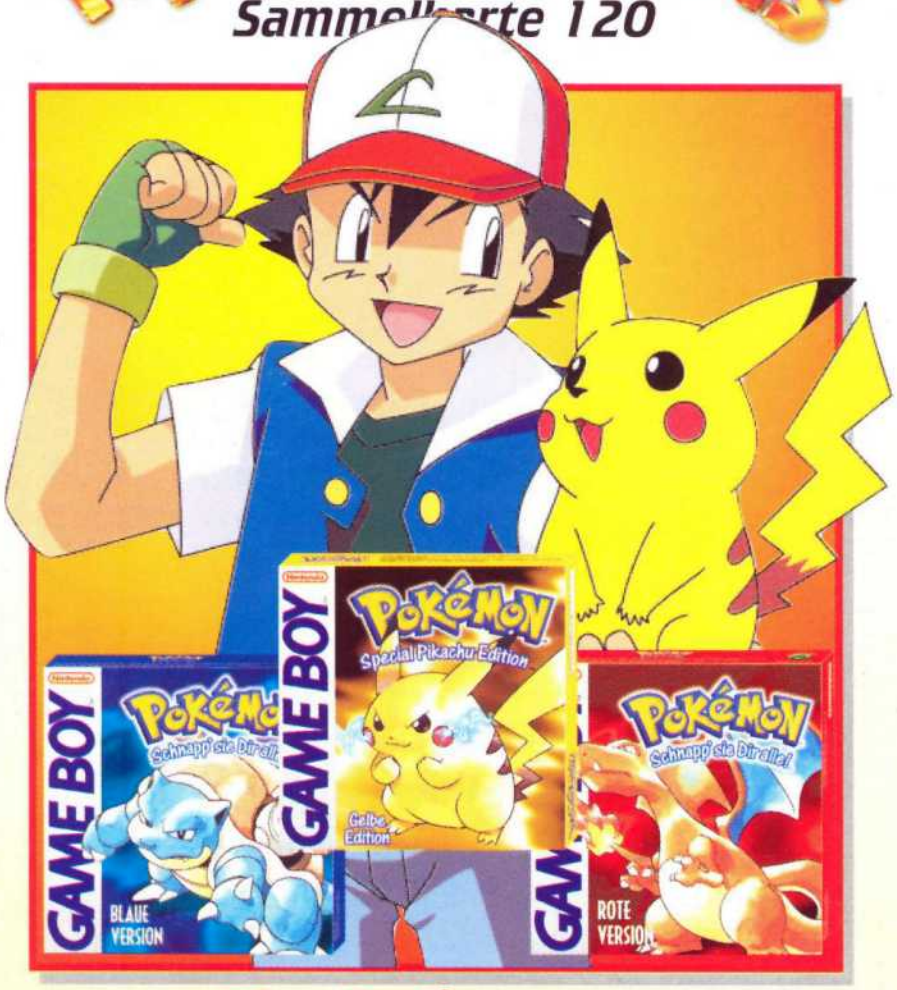
- Musiknote spielen/Ego-Perspektive
- Musiknote spielen/Item aufrufen
- Musiknote spielen/Item aufrufen
- Musiknote spielen/Item aufrufen
- Eingabe bestätigen/Aktion
- Eingabe widerrufen/Kampf
- Figur steuern/Option wählen
- Spielstart/Menüs aufrufen
- Nicht belegt
- L: Landkarte aufrufen
- R: Verteidigen Schutzschild
- Z: Kamera hinter Link/Zielfunktion

N-ZONE

NR. 4

Tipps & Tricks

Sammelkarte 120



Pokémon Rot/Blau/Gelb

N-ZONE

NR. 4

Tipps & Tricks

Sammelkarte 121

Pokémon Stadium

N-ZONE

Tipps & Tricks

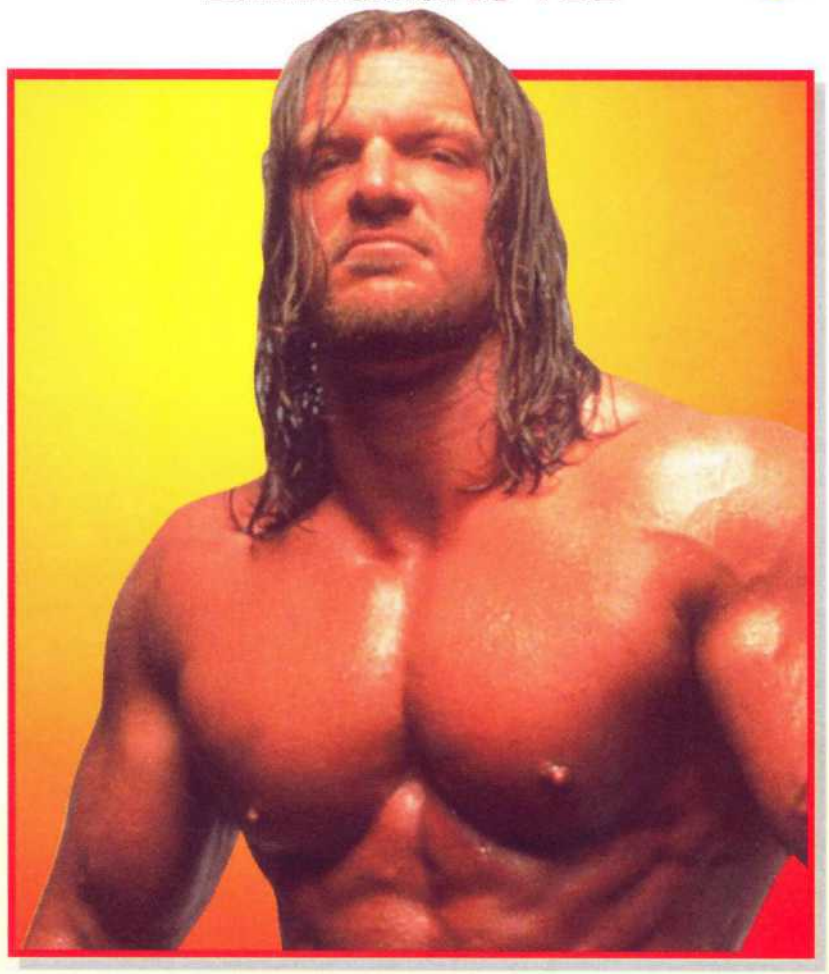
Sammelkarte 122

Zelda: Majora's Mask

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 123



WWF No Mercy